

Прометид Вторая редакция

Повествовательная ролевая игра об украденных жизнях

**Сокращённый перевод:
Егор Мельников**

Создатели

Авторы текста: Эрик Берг, Дэйв Брукшоу, Стеффи де Ваан, Меган Фицджеральд, Джим Фишер, Хосе Гарсия, Дэвид Хилл-младший, Мэттью Макфарланд, Нил Рэмонн Прайс, Марк Л. С. Стоун, Вера Вартамян, Эми Вирес, Стью Уилсон

Разработчик: Мэттью Макфарланд

Редактор: Мишель Лайонс-Макфарланд

Художники: Лео Альбиеро, Сэмюэл Эрайя, Марк Келли, Брайан Лебланк, Винс Локк, Кен Мейер-младший, Джейрай Пол, Тиаго Сильвериро, Рон Спенсер, Брайан Сайм

Арт-директор: Майкл Чейни

Креативный директор: Ричард Томас

Вёрстка и дизайн: Бекки Макгерити

Плейтестеры: Пол Бакстер, Александр Борокофф, Лукас Дапкус, Джош Дикерсон, Угниус Довидаускас, Сара Даер, Алиса Гейнс, Глен Гилмор, Джастин Д. Харрис, Спринг Ли, Эллориен Генри, Майкл Хьюит, Мэтт Хоментоцки, Тина Джексон, Меган Дженкинс, Мэтт Карафа, Джаред Коэпсел, Юргис Кулиешиус, Алан Лоэра, Джаред Лорд, Мишель Лайонс-Макфарланд, Джон Мэтис, Мэттью Макфарланд, Меган О'Коннор, Александр Перманн, Мигл Пукетайте, Майкл Раймер, Тери Стернс, Эдвинас Сулкас, Адам Сутерлин

Особые благодарности

Биллу Бриджесу, который вдохнул жизнь в этого монстра.

Джеффри Уиллису, Мэтту Карафе, Андрею Стеер, Джону Ньюману и Джеффри Крайдеру за то, что подарили мне именно ту хронику по Прометидам, которой не доставало мне для того, чтобы окончательно влюбиться в эту игру.

Мишель Лайонс-Макфарланд, Саре Даер, Глену Гилмору, Джону Мэтису, Мэтту Хоментоцки и Мэтту Карафе (опять же!) за то, что показали мне, что история о Прометидах может выглядеть совершенно иначе, чем я привык.

Кэлу и Тигану, моему личному Новому Рассвету. Будьте добры. Смотрите на мир с широко открытыми глазами. Любите.

— *Мэттью Макфарланд*

От переводчика

Приветствую, друзья! Задержитесь всего на мгновение.

В отличие от большинства моих конспектов, которые могут содержать до нескольких глав полностью переведённого текста, в этой книге я ограничился переводом лишь тех разделов, которые изменяли и обновляли правила Первой редакции.

Если вам хочется насладиться образным языком Билла Бриджеса, Говарда Ингэма и Мэттью Макфарланда, красотой вступительного рассказа и горьковато-трагической атмосферой *Prométhean: the Created*, загляните в перевод Первой редакции или даже в оригинальную книгу. Здесь же вас ждут только обновления и нововведения – с редкими стилистическими дополнениями. Надеюсь за понимание.

И ещё кое-что. Термин **Вехи**, когда-то введённый в Мир Тьмы именно книгой *Prométhean: the Created*, отныне меняется на понятие **Рубежи**, поскольку сам термин *Bexa* в моих переводах уже отошёл игромеханическому вознаграждению, известному на английском как *Beat*.

Кроме того, учтите, что многие из уникальных Наследий, Путей Очищения и Трансмутаций, описанных в этой книге, куда подробнее рассмотрены в дополнении **Magnum Opus**. Перевод этой книги, принадлежащий перу *Observer*, лежит в Сети уже больше двух лет. Не дайте ему пропасть.



Содержание

Глава первая: Ключья	6
Ключевые отличия	6
Принцип	7
Сущность Наследий	9
Мука	12
Отторжение	14
Пути Очищения	16
Глава вторая: Шаги	21
Создание персонажа	21
Дарования	23
Преимущества	26
Глава третья: Алхимия	29
Трансмутации	29
Алхимикус	30
Бенефиция	33
Заражение	36
Корпореум	39
Искажение	42
Смятение	45
Электрификация	48
Люциферус	51
Метаморфозис	54
Гипноз	58
Сатурнинус	61
Сенсориум	65
Спиритус	68
Витализм	72
Вулкан	75
Флюкс	78
Пирос	80
Гибель и воскрешение	81
Отторжение и другие протагонисты	83
Опустошение	83
Рубежи	86
Паломничество	87
Выбор роли	89
Новый Рассвет	95
Видения Эльписа	97
Атаноры	98

Глава четвёртая: Пламя	100
Алхимики	100
Создание алхимика	101
Примеры алхимических коллективов	102
Пандорианцы	103
Смертные	103
Огненный шторм	105
Квашмалимы	109
Лакуны	109

Глава первая: Ключья

Вспышки молний над головой. Рёв неукротимого пламени.

Нет, это не просто пламя. Это Божественный огонь: сила жизни и одержимости. Она пробирается в мёртвое тело, лежащее на операционном столе, и его руки начинают шевелиться. Труп рывком садится в своей стерильной колыбели и вскидывает голову к небу. И слёзы наполняют его глаза, когда он осознаёт чудо собственного рождения.

Его создатель смотрит на ожившее тело сияющими глазами. Он обожает своё творение. Это всё, что он когда-либо хотел увидеть. Это кульминация долгих лет магических исследований, кропотливой работы и преодоления человеческих возможностей.

Но пройдет всего несколько дней – или, возможно, часов, – и он возненавидит своё творение с той же страстью, с которой он только что его обожал. О, не стоит его винить. Он этого не хотел. *Никто* этого не хотел. Просто пламя в груди оживлённого трупа горит слишком ярко.

Жар этого пламени будут чувствовать все, кто встретит проклятое создание в его бесконечных скитаниях. Звери. Смертные. Монстры. Все будут гнать его от себя, пока оно не встретит других оживлённых созданий, сотканных из мёртвой плоти, неорганических материалов и алхимического огня.

И тогда они начнут путь к единственной цели, которая имеет для них смысл в этой несчастной, проклятой жизни.

Они попытаются стать людьми.

Prométhean: the Created – игра о чудовищах, которые хотят обрести человечность. Это игра о ценности человеческой жизни и о трагическом непонимании своего счастья простыми смертными. Это игра о любви и разлуке, лишениях и достижениях, страсти и одержимости. Это игра о созданиях, оживлённых столь мощным порывом пламени, что они просто не могут остановиться, пока не обретут своё счастье.

Или пока не сгинут в пути.

Ключевые отличия

Прежде всего, Вторая редакция **Prométhean: the Created** развивает тему Азота как “генетической памяти” всех Прометидов. Время от времени Прометиды узнают информацию, которой они не могли владеть даже в теории. В таких ситуациях Созданные просто вспоминают то “наследие”, которым их одаряет Азот – и бесчисленные Паломничества их предков.

В сущности, именно эта коллективная память толкает всех Созданных к обретению Смертности. Даже самый молодой Прометид *помнит*, что он обретёт покой только после того, как вступит в ряды полноценных смертных. Равным образом, даже Прометид, пробудившийся на операционном столе мгновение назад, в глубине души понимает, что если он умрёт до обретения человечности, его ждёт абсолютное и безоговорочное забвение. Он не станет призраком. Он не станет духом. Он не станет даже абстрактным отзвуком своей прежней личности. Его просто сотрёт из координат этой вселенной, как если бы его мёртвое сердце никогда не билось.

В качестве любопытного дополнения Азотная память говорит Прометидам о существовании множества древних Наследий, ныне уже погибших или затерявшихся в неведомых краях. Считается, что сегодня по миру бродят Созданные из шести полноценных Наследий и редкие, уникальные представители седьмого “псевдонаследия”, представляющего собой лишь разрозненное семейство живых исключений.

Наследия старины

До появления Франкенштейнов элемент пламени воплощало Наследие, имя которого ныне уже забыто. Самые старые из Прометидов говорят, что его представителей называли Пророками за их способность видеть будущее в огне и молнии. Создать их можно было только из трупов людей, погибших в жуткой агонии. Каждый Пророк был навсегда заперт в теле смертного, умершего под пытками, или на кресте, или в окровавленном ложе после долгой болезни.

Двадцатый век подарил миру, по меньшей мере, два новых Наследия, которые не смогли пустить корни и предположительно вымерли ещё несколько десятилетий назад. Истощённые представители первого из них называли себя Голодными – зародились они в период Великой Депрессии и, как правило, пробуждались в телах людей, умерших от недостатка пищи.

Им предшествовало не менее жуткое и несчастное Наследие Безликих – чудовищ, созданных в годы Первой мировой войны из тел смертных, погибших от химического оружия.

И хотя современные Прометиды говорят о шести полноценных Наследиях, истина заключается в том, что уже в ближайшие десятилетия ситуация может кардинально измениться. Наследия, распространённые в наши дни, могут кануть в бездну. На смену им могут прийти другие, не менее жуткие семьи искусственных существ, созданных из тел наших потомков.

В конце концов, единственная неизменная черта Божественного огня заключается в *неотвратимости* изменений.

Принцип

Прежде чем говорить об особенностях Наследий Второй редакции, стоит упомянуть о том, что Азотная память Созданных иногда сообщает им о существовании некой высшей силы, управляющей Божественным огнём. Самые эрудированные среди Прометидов называют эту алхимическую силу Принципом, уподобляя её богу, солнцу или великому космическому порядку.

Чем бы ни был Принцип, именно он посылает на землю огненных ангелов, известных как квашмалимы, устраивает мистические катаклизмы наподобие Огненных штормов, а возможно – вдохновляет смертных на создание новых чудовищ.

За годы (и даже столетия) изучения Принципа Прометиды выработали несколько ключевых теорий, объясняющих существование этой силы. Многие Прометиды считают Принцип живым существом, которое остаётся единым даже тогда, когда смертные демиурги отрывают от него целые части и вкладывают их в Прометидов. Согласно этой теории, Прометиды обретают разум и жизнь именно потому, что они несут в себе части живого, разумного Принципа. И кто знает – не потому ли Принцип ведёт Прометидов к обретению человечности, что в момент Нового Рассвета он получает назад ту частицу, которую смертный алхимик некогда погрузил в своё проклятое творение?

Другая, родственная теория гласит, что Принцип не обладает собственным разумом, но представляет собой неизвестный закон природы наподобие притяжения. Принцип ведёт Созданных к обретению Смертности так же, как гравитация притягивает к себе камни, подброшенные высоко в воздух. Когда Прометид становится человеком, заключённый в нём Пирос возвращается в общий запас – подобно тому, как камень снова падает в общую кучу. Согласно этой теории, демиурги – не более чем экспериментаторы, подбрасывающие камни высоко в воздух и следящие за тем, как они возвращаются в общий запас. В сущности, Принципу всё равно, чего хочет сам Прометид и будет ли он счастлив в своей человеческой жизни. Он просто следит за тем, чтобы любая капля Божественного огня со временем возвращалась назад.

Ещё одна необычная теория предполагает, что Принцип – не более чем призрак мёртвой космической сущности, которая родилась задолго до появления человечества и всё ещё не

сумела смириться с собственной смертью. Азот же является ничем иным, как её душой. Ведя Созданных к обретению человечности, Принцип всего лишь хочет оживить самого себя.

Принцип и Бог-машина

Мало кому из Прометидов известно о существовании Бога-машины. Равным образом, мало кому из ангелов, демонов и других биомеханических монстров известно о Принципе. Те эрудиты из числа Созданных, кому всё-таки удалось выйти на след служителей Бога-машины, сформировали несколько самых общих теорий, объясняющих связь между Принципом и бесстрастным хозяином демонов:

- Бог-машина и Принцип никак не связаны. Оба действуют на космическом уровне, однако оба интересуются друг другом не больше, чем две акулы в бездонной морской пучине.
- Принцип воплощает собой предыдущую инкарнацию Бога-машины. Он должен был исчезнуть ещё на заре времён, но попросту отказался умирать. С тех пор он борется за жизнь, создавая чудовищ, известных как Прометиды. И он нисколько не заинтересован в обретении человечности. Ему просто нужно *существовать*.
- Принцип воплощает идеалы пламени и изменчивости, в то время как Бог-машина символизирует холод и стазис. Это два грандиозных, вселенских начала, борющихся друг с другом подобно жизни и смерти. Судя по всему, Бог-машина обладает несколько большей силой, однако Принцип нашёл способ расстраивать его планы, вдыхая жизнь в Прометидов.
- Некогда на земле царил Принцип, создавший пламя, природу, страсть, чувства и творчество. Увы, когда на земле появилось человечество со своей холодной рассудочностью, власть над миром начала переходить в руки Бога-машины. Сегодня последний практически одержал верх.

Сущность Наследий

Не считая лёгких игромеханических изменений, описанных далее в этой книге, большинство Наследий носят тот же характер, который придали им руководства Первой редакции.

Одно из самых значительных изменений коснулось только системы первоэлементов и темпераментов, которые отныне объединены под концепцией темпераментов в алхимическом смысле этого слова – то есть темпераментов как биологических элементов, преобладающих в организме. Иными словами, отныне никто не считает Улган обладателями “инстинктивного” темперамента – они известны лишь как носители эктоплазмы.

Рукотворные и Таммуз

Роботические создания, сконструированные из неорганических материалов наподобие пластика и металла, отныне становятся официальным шестым Наследием Прометидов. Они называются **Рукотворными**, или *Бесплотными*.

Если раньше архетип голема воплощали Таммуз, то отныне прозвище “голем” отходит именно Рукотворным. Таммуз сохраняют все свои прежние качества, но воплощают идею скорее “земляного элемента”, чем непосредственно голема. Неформальным прозвищем Таммуз отныне становится прилагательное **Наречённые** – в честь надписи, которую делает на их плоти создатель в момент пробуждения.

Что касается Рукотворных, то они воплощают идею бесстрастного механического человека, руководствующегося электронно-компьютерной логикой и с трудом постигающего сам феномен человеческих чувств. Хотя в последние годы таких существ становится всё больше и больше, Рукотворные существовали ещё с древнейших времён. Задолго до того как японцы начали создавать высокотехнологичные прототипы разумных роботов из стекла и металла, смертные гении по всему миру создавали Бесплотных из дерева, глины и даже китайской бумаги. В сущности, даже легендарный голем из Праги вполне мог быть именно Рукотворным, а не Таммуз – хотя, разумеется, само наличие надписи на его голове заставляет заподозрить в нём Наречённого.

Рукотворные и Конструкты

Хотя абсолютное большинство Прометидов созданы их органической плоти, в мире встречаются и необычные представители традиционных Наследий, сделанные из механизмов, глины, металла, пластика, проводов и других небиологических материалов.

Многие Прометиды ошибочно считают таких существ Рукотворными – однако истина заключается в том, что из неорганических материалов можно создать и “обычного” Прометида. Например, Франкенштейна можно собрать из частей разных машин, проводов и двигателей. Галатею вполне можно создать на основе мраморной статуи, олицетворяющей величие человеческого тела. Улгана можно выстрогать из древесины, служащей домом невидимым лесным духам.

Такие создания называются Конструктами. Подробно они описаны в дополнении **Magnum Opus**, однако в свете нововведений Второй редакции стоит отметить, что они могут обладать *любым* темпераментом. Например, Франкенштейн, собранный из автомобилей, вполне может пробудиться благодаря нефти, а не жёлтой желчи. Следуйте своему чутью и не позволяйте правилам ограничивать вашу фантазию.

Рукотворные на тропе Паломничества

Для того чтобы стать полноценным живым существом, Рукотворные должны отказаться от холодной машинной логики, нечеловеческого совершенства и точности мышления. В каком-то смысле они должны загрязнить ту незаметнённую чистоту мысли, с которой они были рождены на свет, заменив кристально ясную логику силой страстей, субъективных мнений и даже пороков, свойственных людям.

Темперамент: Нефть. Рукотворные наполнены темпераментом нефти – бесценного ископаемого топлива, которое причиняет людям столько вреда и боли. Она ценна сверх всякой меры – и при этом настолько токсична, что любой, кто проведёт в контакте с ней слишком много времени, быстро заболеет и умрёт. Само использование нефти постепенно отравляет окружающую среду. И всё же смертные готовы на всё ради очередного галлона нефти.

Это хорошо отражает сущность Бесплотных. Они воплощают как лучшие, так и худшие стороны технического прогресса. Если человек знает, как ими пользоваться, они будут бесконечно послушны. Однако как только он допустит хотя бы одну ошибку в формулировке своих приказов, Рукотворные вырвутся из-под контроля и разорвут ему глотку, не испытывая при этом ни малейших эмоций.

В целом бесстрастность становится благословением и проклятием всех Бесплотных. Они могут сохранять спокойствие даже перед лицом неизбежной смерти – однако не понимать, почему их свора пытается вытащить человека из перевернувшегося автомобиля, если это действие не принесёт им никакой арифметически вычислимой выгоды. Они могут победить слабого человека в схватке, математически просчитав модель его поведения, но не понять, почему окружающие просят их пощадить смертного и симпатизируют именно ему, а не победителю.

Стихийные

Также известные как Случайные, Нежеланные и Одинокие, Стихийные Прометиды созданы безо всякой цели и необходимости произвольной вспышкой Божественного огня. Никто не собирал их по частям из кусков человеческих трупов. Ни один демиург не сшивал их вместе, надеясь обучить их всему, что он знает сам.

Кого-то из них породило землетрясение неслыханной силы, заставившее труп раздавленной жертвы выбраться из-под завалов и начать своё проклятое Паломничество. Другой пробудился на военном полигоне во время очередных испытаний. В третьего вдохнул жизнь Огненный шторм, по случайности вызванный сворой Созданных.

Стихийные одиноки даже по меркам Созданных. Они не обладают даже подобием своей культуры, а многим из них так и не удаётся встретить других Прометидов, поскольку само их создание не предполагает наличия творца.

Что хуже всего, некоторые из них обнаруживают, что их Паломничество ставит перед ними задачи, незнакомые другим Созданным. Некоторые из таких Прометидов могут обнаружить, что для создания потомка они должны воспроизвести ту случайность, которая некогда подарила жизнь им самим – но как это сделать, если их породило цунами, взрыв или землетрясение? Другие могут с ужасом осознать, что они вызывают своеобразное Отторжение у других Прометидов, которые просто не могут избавиться от ощущения, что со Стихийными что-то не так.

Темпераментом таких Прометидов может быть что угодно, от “традиционной” крови и чёрной желчи до эктоплазмы, которую носят в себе Улганы, и нефти, текущей по механическим жилам Бесплотных. Некоторые из этих чудовищ отличаются ещё более странными темпераментами наподобие морской воды, пепла и даже лунного света.

Подумайте, что отражает темперамент вашего уникального монстра. Подобно тому, как кровь воплощает идеи любви и страсти, соль может ассоциироваться с отчаянием и скорбью, а пустота – с отсутствием всяких эмоций.

Подробнее феномен Стихийных, или Случайных, чудовищ описан в дополнении **Magnum Opus**.

Создатели, родоначальники и демиурги

Хотя Стихийные Прометиды и объединены под общим наименованием, важно ещё раз отметить, что речь в данном случае не идёт о полноценном Наследии Прометидов. Стихийные *уникальны*. Большинство из них никогда не создадут собственное потомство. Однако те из них, кому удастся воспроизвести момент своего рождения, могут стать родоначальниками новых Наследий. Кто знает, не заменят ли их потомки Улганов и Франкенштейнов в каком-нибудь отдалённом будущем?

Это поднимает вопрос о разграничении терминов, предназначенных для обозначения основателей новых Наследий. **Создателем** называется любой Прометид, которому удалось сотворить нового Прометида. Например, Осирис, передающий своё проклятие новому Непри, отныне будет именоваться его *создателем*.

Демиургами называют только людей – и именно полноценных, *смертных* людей, – которые порождают новых чудовищ. Так, демиургом был первый шаман, создавший Улгана – как и печально известный Виктор Франкенштейн, породивший своего монстра.

Наконец, **родоначальниками** становятся первые представители своего Наследия в этом проклятом мире. Такой была Галатея. Таким было порождение Виктора Франкенштейна. И, если верить легендам египетских Непри, таким был Осирис.

Зэки и другие феномены

Даже если не считать Стихийных, описанные здесь шесть Наследий представляют собой далеко не весь список чудовищ, оживлённых безумными демиургами в разных точках земного шара и в разные периоды человеческой жизни. Некоторые из них уже были (и будут!) подробно рассмотрены в цикле **Dark Eras**. Другие – наподобие **Зэков**, Атомных Прометидов, – могут существовать даже в современном мире, но представлять собой слишком маленькую и неординарную родословную Прометидов, чтобы о ней знали Созданные по всему миру.

Мука

В новой редакции Мука становится одновременно психологической характеристикой персонажа (родственной Порокам обычных людей) и Состоянием, связанным с этой характеристикой.

Когда персонаж погружается в Состояние *Муки*, он действует в соответствии со своими худшими качествами и вместе с тем поддаётся инстинктам собственного Наследия.

Подробнее эту систему можно описать так. Прометиды впадают в Состояние *Муки* в тех же ситуациях, которые уже были описаны в книгах Первой редакции (например, когда смертные обвиняют их в преступлениях, которых они не совершали, или когда враги используют пламя в попытке испепелить их тела).

В дополнение к этому, **Франкенштейны** рискуют впасть в Муку всегда, когда видят особенно острые проявления несправедливости.

Галатеидам это чудовищное Состояние угрожает, когда кто-нибудь угрожает людям, которых они любят. Кроме того, они могут поддаться Муке, когда дорогой им человек или Прометид отвергает их самих.

Осирианцы уникальны в том отношении, что вместо дополнительных причин Муки они получают разные *проявления* этого Состояния. Чаще всего они начинают верить, что любые их действия обречены на провал – и, что ещё хуже, на провал обречены действия их товарищей. В таких случаях Осирианцы начинают саботировать работу всей своры, убеждённые в том, что любые действия только усугубят их плачевное положение.

В других случаях Осирианцы могут уйти в себя, отрешившись от мира настолько, что вместо эмоций они начнут руководствоваться лишь холодным рассудком. Но что любопытнее всего, иногда в момент Муки Осирианцы начинают верить, что они *лучше* других Прометидов. В таком состоянии они стараются подчинить всех окружающих Прометидов собственной воле, рассматривая их как слуг или даже рабов, не смеющих даже перечить всемогущим Непри.

Таммуз поддаются Муке тогда, когда чувствуют, что их пытаются использовать в своих целях. Как правило, это связано с длительным, тяжким трудом, к которому их пытаются принудить окружающие. Любопытно, что как и Осирианцы, Таммуз проявляют свой гнев поразному. Иногда они впадают в состояние лихорадочной паранойи, начиная видеть угрозу практически в каждом слове, которое произносят окружающие.

В других случаях они, напротив, целиком погружаются в свои мысли, поддаются депрессии или пытаются выспаться, забывая об опасности, висящей над их товарищами. В таком Состоянии они желают лишь одного: чтобы их оставили в покое. Попытки других Прометидов или людей помочь им провоцируют Наречённых лишь на агрессию и раздражение.

Наконец, в Состоянии *Муки* Наречённые часто теряют дар речи или, напротив, начинают озвучивать мысли, совершенно несвойственные их логике. По окончании Муки они могут даже не понять, что заставило их произнести определённую реплику – если даже не целую речь. Бывает и так, что Таммуз сохраняют способность произносить слова, но при этом не понимают, что им говорят окружающие.

Улганы часто впадают в Муку из-за проблем, связанных с миром духов. В этом Состоянии они начинают отталкивать от себя окружающих, забывая о том, что не только они одни страдают от непонимания и гонений.

Бесплотным, поддавшимся Муке, свойственно либо возвращаться к своему механическому мышлению (в котором они становятся на удивление покорны воле живых существ), либо переходить в режим истребления любых угроз – то есть, вероятно, всех окружающих. Что любопытнее всего, в Состоянии *Муки* многие Рукотворные нападают не на людей, а на машины, роботов, автомобили и другие движущиеся механизмы.

Иногда Рукотворный, впавший в подобное Состояние, может сосредоточиться на выполнении своей механической функции и перейти к агрессии лишь при попытке смертных (или Прометидов) отвлечь его от работы.

Причины для Муки, свойственные Рукотворным, во многом дублируют те, что присущи и другим Прометидам. Тем не менее, в дополнение к этому Рукотворные часто впадают в Муку, когда они сталкиваются с тем, что попросту не способны понять. Они хотят видеть мир как систему моделей, правил и алгоритмов – и когда алогичный мир смертных начинает действовать вопреки всем математическим расчётам, Бесплотные начинают сходить с ума.

В случае со **Стихийными** Прометидами проявления и причины Муки разнятся от одного индивида к другому. Прометид, созданный ночной тьмой, может бояться света и время от времени слепнуть. Чудовище, пробудившееся в морской пучине, может избегать безводных пространств, а в Состоянии *Муки* – терять способность дышать воздухом. Как видно из этих примеров, не все проявления Муки в случае со Стихийными носят психологический или эмоциональный характер.

Важно: В дополнение к этим типичным моделям, все Прометиды слегка корректируют своё поведение в Состоянии *Муки*, адаптируя его к особенностям своей Муки как психологической характеристики.

Новое Состояние:

Мука

Персонаж ведёт себя так, как и ожидается от представителя его Наследия. В дополнение к этому, он может восстанавливать Волю, лишь потакая Муке. Эльпис в таком Состоянии теряет над ним свою власть.

Избавление: Встреча с явлением, человеком или предметом, воплощающим Эльпис протагониста. Совершение действия, связанного с Эльписом. Создание Опустошения (обычно через намеренное сожжение Пироса). Смена Пути Очищения.

Веха: Создание ощутимых проблем для всей своры. Убийство человека. Создание Опустошения. Провокация сильного Отторжения. Столкновение с другими личными проблемами, заставляющими персонажа бежать из окрестностей или бороться за свою жизнь.

Отторжение

Как и Мука, Отторжение в новой редакции становится Состоянием. В соответствии с правилами Первой редакции оно делится на четыре стадии. С игровой точки зрения эти стадии подчиняются следующим правилам.

Учтите, что Состояния *Отторжения* приписываются жертвам, а не самим Прометидам.

Новые Состояния

Отторжение: первая стадия

При взаимодействии с жертвой Прометид утрачивает -2 дайса от Социальных проверок, а в случае Социального маневрирования ему приходится раскрыть дополнительную Дверь.

Избавление: Отсутствие контактов с этим (и именно этим) Прометидом на протяжении недели.

Веха: Один раз за сессию Прометид (*но не жертва*) может получить Веху, выбрав одно из трёх последствий:

- Состояние *Под подозрением*
- Добровольное согласие на то, чтобы жертва вмешалась в его деятельность в самое неподходящее время
- Повышение штрафа ещё на -1 пункт. Этот штраф будет действовать *вечно*.

Под подозрением

Персонаж знает, что за ним наблюдают. Растущая паранойя налагает штраф -2 на любые проверки Сообразительности + Самообладания с его стороны.

Избавление: Убеждение преследователей в своей невиновности. Бегство. Совершение сверхъестественных действий на глазах у преследователей.

Веха: Совершение сверхъестественных действий на глазах у преследователей или предоставление иных доказательств своего нечеловеческого происхождения.

Отторжение: вторая стадия

Помимо Социального штрафа -2, Прометид не перекидывает при общении с жертвами Отторжения результат 10. При Социальном маневрировании ему нужно открыть две новые Двери.

Избавление: Отсутствие контактов с Прометидом на протяжении двух недель.

Веха: Один раз за сессию Прометид (опять же, Прометид, а не его жертва) может получить Веху, выбрав одно из трёх последствий:

- Прометид не может тратить Волю для улучшения Социальных проверок, связанных с этой жертвой.
- Жертва не хочет иметь с Прометидом никаких дел. Попытка связаться с ней приведёт к агрессивной реакции.
- Если жертва и Прометид окажутся в одном месте, она попробует его прогнать, несмотря ни на что.

Отторжение: третья стадия

Социальное взаимодействие с этой жертвой сводится к броскам на удачу. Социальное маневрирование становится полностью невозможно.

Избавление: Отсутствие контактов с Созданным на протяжении месяца. Убийство Прометида.

Веха: Один раз за сессию Прометид может получить Веху, выбрав одно из трёх последствий:

- Жертва заручается поддержкой одного, двух или даже трёх человек, которые автоматически становятся жертвами первой стадии Отторжения. Вся группа намерена избавиться от Прометида.

- Жертва становится одержима Созданным. Она делает всё, чтобы помешать его планам – а также узнать, что задумал этот “преступник”.
- Жертва старается рассказать о Прометиде всем окружающим. Она не упоминает о его сверхъестественной природе, вместо этого приписывая ему как можно больше злодеяний, от которых пострадало всё местное общество.

Отторжение: четвёртая стадия

Жертва намерена убить Созданного и не станет слушать даже самые убедительные из его аргументов. Что ещё хуже, сама она становится на удивление красноречивой во всём, что касается очернения Прометида. Всякий, кому она рассказывает о чудовище, начинает страдать от второй стадии Отторжения.

Избавление: Отсутствие контактов с чудовищем на протяжении полугода. Убийство Созданного.

Веха: Один раз за сессию Прометид может получить Веху, выбрав одно из трёх последствий:

- Когда жертва рассказывает другим людям о персонаже, они начинают страдать от третьей стадии Отторжения вместо второй.
- Как и раньше, жертва может заручиться поддержкой одного, двух или сразу трёх человек, однако теперь они не станут останавливаться даже перед совершением преступлений, если это поможет им убить Созданного. Подручные жертвы страдают от второй стадии Отторжения.
- Жертва поднимает на охоту за Прометидом от десяти до двадцати человек, однако никто из них не страдает от Отторжения. Они готовы слушать аргументы “злодея” и не хотят совершать преступления сами.

Пути Очищения

Хотя сущность Путей Очищения – как философских учений и алхимических методик – в новой редакции осталось прежней, сама их структура подверглась значительным изменениям. Прежде всего, все Пути Очищения теперь делятся на **основные** и **эзотерические**.

Отличаются они тем, что на основной Путь может встать любой, даже самый молодой и неопытный Прометид. Освоить же философию эзотерического Пути Прометид может только при помощи наставника, который уже идёт по нему или хоть раз вставал на него. Кроме того, количество эзотерических Путей Очищения, опробованных Прометидом, не должно превышать число основных Путей, на которые он когда-либо вставал.

Учтите, что Путь Очищения Плюмбума, некогда введённый в дополнении **Magnum Opus** и призывающий Созданных изучать самих Прометидов, в новой редакции становится одним из *основных* Путей Очищения. И напротив, Путь Очищения Меркурия, хорошо известный читателям по Первой редакции, отныне считается эзотерическим, поскольку его освоение требует от Прометида сложных оккультных познаний.

Не стоит и говорить, что новые Прометиды никогда не начинают своё Паломничество с эзотерического Пути Очищения.

Основные Пути Очищения: Аурум, Купрум, Феррум, Плюмбум, Станнум

Эзотерические Пути Очищения: Эс, Аргентум, Кобалус, Меркуриус, Фосфорум

Запретный Путь Очищения: Сентимани

Роли

Для обретения человечности Прометид должен понять, в чём заключаются особенности поведения самых разных людей. Хотя ни один Прометид не может попробовать себя сразу во всех ролях, известных человеческому коллективу, для обретения Смертности чудовище должно примерить на себя не меньше восьми разных масок.

Созданные называют различные архетипы человеческого поведения Ролями. Каждый Путь Очищения учит своих последователей примерять три разные Роли. Когда Прометид встаёт на очередной Путь, он должен попытаться сыграть хотя бы одну из его Ролей. Ничто не мешает ему сыграть сразу все три (по очереди), однако закончив с одной из них, он вполне может перейти на другой Путь Очищения.

Подробнее Роли будут описаны в **Третьей главе**.

Аурум

Как и большинство других Путей Очищения, философия Золота не изменилась со времён Первой редакции. Она всё ещё учит Созданных тайнам Гипноза и Искажения. Список её **Ролей** представлен Спутником, Лидером и Последователем.

Уникальное Состояние:

Маска

Персонаж может отсрочить начинающееся Отторжение на одну сцену, вложив очко Пираса.

Веха: Один раз за главу персонаж может получить Веху, поставив себя под угрозу в попытке помочь простым смертным.

Купрум

Путь Очищения Купрума продолжает учить Прометидов исследовать свою сущность через разрыв контактов с окружающим миром. Его алхимическая программа всё так же включает в себя Трансмутации Метаморфозиса и Сенсориума.

Роли: Отшельник, Наставник, Хранитель

Уникальное Состояние:

Терпение

Если персонажем пытаются манипулировать с помощью Социального маневрирования, он может вложить очко Пироса и добавить Азот к числу своих Дверей. Эффект длится сцену.

Веха: Один раз за главу персонаж может получить Веху, если попытается выбраться из затруднительной ситуации при помощи вдумчивого исследования проблемы и составления планов.

Феррум

Феррум показывает Прометидам, как можно стать лучше благодаря совершенствованию своего тела. Как и в Первой редакции, эти самопровозглашённые Титаны полагаются на Витализм и Корпореум. Их ключевыми **Ролями** становятся Образец, Мученик и Солдат.

Уникальное Состояние:

Неудержимость

Вложив очко Пироса, Титан может добавить значение Самообладания, Решительности или Выносливости к максимальному числу бросков, которые он может сделать при совершении продолжительного действия.

Веха: Один раз за главу персонаж может получить Веху, произведя на окружающих впечатление своим упорством, стойкостью или силой.

Плюмбум

Последователи Свинца, или *Первоисточника*, стараются разгадать саму загадку истинной жизни. Они ищут смысл своего мучительного существования и пытаются объяснить себе, зачем Божественному огню вообще пробуждать к жизни таких несовершенных созданий, как Прометиды.

Алхимическая программа этих Ориджинистов строится на изучении Трансмутаций *Сатурнинус* и *Смятение*.

Роли: Аскет, Летописец, Паломник

Уникальное Состояние:

Самосозерцание

Персонаж может превратить очко Воли в пункт Пироса, потратив на это целое действие. В качестве альтернативной возможности он может получить очко Пироса, нанеся себе пункт тупого урона. Ему не нужно наносить себе каких-либо травм: тупой урон отражает лишь последствия перенапряжения, связанного с истощением внутренних ресурсов.

Веха: Один раз за главу персонаж может получить Веху, поставив себя в неудобное положение из-за привычки искать загадки даже в самых простых вещах.

Станнум

Как и в Первой редакции, Фурии ищут скорее мести, чем человечности. Они не отказываются от поисков Смертности, однако видят свою задачу прежде всего в несении пламенного возмездия своим врагам – и уже затем в изучении тайн человеческой жизни.

Как и раньше, алхимическая методика этих Созданных заключается в развитии Смятения и Электрификации.

Роли: Изгой, Дикарь и Дозорный

Уникальное Состояние:

Ярость

Когда персонаж идёт на поводу у своей Муки, он восстанавливает не только Волю, но и равнозначный объём Пироса.

Веха: Один раз за главу персонаж получает Веху, когда его ярость или неосмотрительность ставит под угрозу его самого или всю его свору.

Эс

Будучи одним из эзотерических Путей Очищения, Бронза учит своих последователей, что истинная сила заключается во взаимопомощи и умении выступать против тягот единым фронтом.

Известные как Часовые, последователи Бронзы осваивают секреты Корпореума и Бенефиции. Их **Роли** представлены Телохранителем, Искателем и Слугой.

Уникальное Состояние:

Взаимосвязь

Вложив очко Пироса, Часовой понимает, где находятся члены его родной своры. Более того, он интуитивно чувствует, где пролегают кратчайшие пути, ведущие к его товарищам.

Веха: Один раз за главу Часовой получает Веху, ставя себя под удар ради защиты товарища.

Аргентум

Ещё один эзотерический Путь Очищения предназначен для Созданных, которые считают, что прежде чем исследовать человеческую жизнь, им следует разобраться, в чём заключается отличие между людьми и чудовищами. Прозванные Мистиками, практики Серебра изучают других чудовищ, призраков, духов и сумасшедших.

Философия этого Пути раскрывает их разуму тайны Сенсориума и Спиритизма. **Роли** Аргентума представлены Стражем, Посланником и Наблюдателем.

Уникальное Состояние:

Чувствительность

Вложив очко Пироса, персонаж получает возможность замечать сверхъестественные явления (включая живых существ), как только они показываются ему на глаза. Эффект остаётся в силе до окончания сцены. Созданный не понимает, что именно он видит: это Состояние позволяет ему только отличать обычные, земные феномены от сверхъестественных аномалий.

Веха: Один раз за главу Мистик может получить Веху, узнав что-то новое о сверхъестественном мире.

Кобалус

Третий эзотерический Путь Очищения сосредоточен на поиске уязвимостей, слабостей и пороков. В конце концов, даже сам благословенный феномен Смертности тесно связан со слабостью человеческих тел. Изучая изъяны во всех проявлениях, практики Кобальта – также известные как Катары – стараются узнать больше о человеческой жизни путём исследования её недостатков.

Трансмутации Кобальта представлены Заражением и Гипнозом, а **Роли** – Грешником, Провокатором и Исповедником.

Уникальное Состояние:

Анализ

При использовании чужих Пороков во время Социального маневрирования персонаж улучшает отношения на две стадии вместо одной.

Веха: Один раз за главу Катар может получить Веху, подтолкнув другого персонажа к утолению своего Порока (или Муки).

Меркуриус

Путь Очищения Ртути прекрасно знаком читателю и по книгам Первой редакции. Тем не менее, отныне его представителей называют Савантами, а сам Путь считается слишком трудным, чтобы на него могли встать новички. Его практики изучают силы Алхимикус и Вулкана, а **Роли** представлены Ремесленником, Первооткрывателем и Учёным.

Уникальное Состояние:

Изобретательность

Вложив очко Пироса, Созданный повышает качество любого предмета или оружия на +1 уровень. Эффект проходит лишь по окончании сцены.

Веха: Один раз за главу Савант может получить Веху, если его жажда знаний начнёт приносить вред его друзьям.

Фосфорум

Путь Очищения Фосфора

(Эфемерности)

Хотя Прометиды и борются за обретение подлинной человечности, даже самый упорный из них не может отрицать то обстоятельство, что Магнум Опус занимает долгие годы, десятилетия, а возможно – целые поколения человеческой жизни. Для того чтобы беспрестанно идти к этой цели, требуется великое терпение.

Однако в мире хватает Созданных, которые терпеть не могут ожидания. Прозванные Светоносцами, практики Фосфора никогда ничего не ждут. Они не обдумывают свои действия. Они *живут* – даже если и не в том смысле, который вкладывают в это слово люди.

Возможно, они ещё не стали людьми – или никогда не станут. И что с того? Они всё ещё могут насладиться текущим днём – и именно *днём*, поскольку в таких опасных условиях, в которых находятся Прометиды, было бы глупо закладываться на годы или хотя бы месяцы.

Каждый день может стать последним – так почему бы не получить удовольствие от настоящего? Светоносцы смакуют каждый восход, каждый распускающийся цветок и каждую шутку в беседе, поскольку, возможно, он уже никогда не сможет повторить этот момент.

В своре эти жизнелюбы играют роли сорвиголов, психопомпов (изучающих всё, что касается смерти и возможности жизни после неё) и вдохновителей.

К ужасу своих товарищей по своре, Светоносец вполне может забежать в горящее здание или отправиться в зону боевых действий, чтобы попробовать сделать что-нибудь неординарное и запоминающееся. Жизнь полна рисков – так зачем их бояться?

Прозвище: Светоносцы

Трансмутации: Люциферус, Вулкан

Роли: Погонщик, Сорвиголова, Психопомп

Уникальное Состояние:

Жар

Опасное и легкомысленное отношение к жизни, которым отличаются Светоносцы, придаёт им необъяснимую притягательность. Вложив очко Пироса в ходе Социального маневрирования, практик Фосфора может автоматически устранить одну Дверь. Увы, сразу после этого его собеседник проходит проверку на Отторжение.

Веха: Один раз за главу персонаж может получить Веху, добровольно провалив проверку Скрытности или добавив +1 дайс к проверке на Отторжение.

Сентимани

Как и в Первой редакции, Сентимани практически не пытаются стать людьми. В лучшем случае они заходят на этот запретный Путь временно, в попытке передохнуть от тягот Паломничества или даже понять, как не может вести себя ни один человек.

Однако в большинстве случаев Сентимани просто отказываются от Паломничества целиком, иногда даже принимаясь за осуществление противоположных задач – наподобие истребления человеческой расы.

С игровой точки зрения Сентимани не обладают Ролями и не имеют ни малейшего шанса увидеть Новый Рассвет – во всяком случае до тех пор, пока они не сойдут с этого Пути.

Вместо стандартных Трансмутаций Уроды осваивают учение Флюкса.

Уникальное Состояние:

Разрушительность

Вложив очко Пироса, Сентимани могут проигнорировать несколько очков Прочности или Брони при ближайшей атаке. Точное число очков, на которое понижается Прочность или Броня, равно Азоту самого персонажа.

Вех это Состояние не приносит.

Глава вторая: Шаги

В этой короткой главе изложены правила создания персонажа и приведены уникальные Преимущества Созданных – наряду с их мистическими Дарованиями.

Создание персонажа

По большей части, создание протагонистов проходит по прежней модели. Тем не менее, игрокам следует обратить внимание на следующие изменения.

- Пятое очко любых характеристик (включая Атрибуты, Навыки и Преимущества) стоит одно стартовое очко вместо двух.

- Отдельные силы Трансмутаций теперь называются **Ретортами**. Выберите по одной Реторте в каждой из двух Трансмутаций, которыми вас наделяет Путь Очищения.

- Пороки и Добродетели Прометидов называются **Мукой** и **Эльписом** соответственно.

Эльпис воплощает собой человеческую сторону Прометида. Хотя это может показаться неочевидным, Эльпис может принимать форму негативного опыта, который, тем не менее, приближает протагониста к пониманию человеческой сущности. Например, *Боль* и *Страх* – такие же подходящие варианты Эльписа, как *Любовь* или *Вдохновение*, поскольку преодоление своих страхов или усвоение ценных уроков через страдания может помочь искусственному существу узнать больше о своей истинной личности.

Когда Прометид видит проявления своего Эльписа в окружающем мире, его мёртвое сердце наполняет надежда на то, что однажды он сможет постичь загадку человеческой жизни и обрести Смертность. В этом случае он восстанавливает очко Воли.

Если Прометид испытывает сильные чувства, связанные с его Эльписом (например, не просто изображает любовь, а вступает в романтические связи с живым человеком – пусть даже на короткий период времени), он восстанавливает сразу все очки Воли.

И напротив, Мука отражает ту сторону личности протагониста, которая мешает ему понять сущность человеческой жизни. На первый взгляд, Мука может показаться не таким уж большим недостатком: например, *Логика* или *Страсть* (в значении “бесстрастная рассудительность” и “неудержимая погоня за эмоциями”) – такой же подходящий вариант Муки, как *Отчуждение* и *Жестокость*.

Тем не менее, проявления Муки всегда зашкаливают за все разумные пределы. Жестокий Прометид будет совершать поступки, которые приведут в ужас даже матёрого уголовника. Страсть может проявляться в виде нечеловеческой одержимости, незнакомой даже религиозным фанатикам. Логика может заставить Созданного совершить чудовищное преступление лишь потому, что оно принесёт ему сиюминутную выгоду за счёт страданий невинных людей.

Если Прометид поддаётся Муке только отчасти, он восстанавливает очко Воли, но получает штраф -1 к ближайшей попытке сопротивления Муке как *Состоянию*.

Если Прометид предаётся Муке всецело, он восполняет весь запас Воли, однако немедленно проходит проверку сопротивления Муке как *Состоянию*.

Насколько сильно Прометид поддаётся Муке (и соответственно, какой награды в очках Воли он заслуживает), определяет Рассказчик.

И Эльпис, и Муку игрок придумывает самостоятельно: выбирать их из какого-либо фиксированного списка не требуется. Вот только несколько самых распространённых вариантов:

Эльпис: Смелость, Целеустремлённость, Сочувствие, Страх, Ярость, Вдохновение, Любовь, Радость, Печаль и Боль.

Мука: Отчуждение, Неуклюжесть, Пессимизм, Логика, Педантичность, Жестокость, Одержимость, Паранойя, Наивность и Страсть.

- Вы получаете 10 очков Преимуществ. По пять стартовых очков можно потратить на повышение Азота до 2 и 3 уровня соответственно.
- Человечность меняется на **Паломничество**, и вы начинаете только с первого уровня этой характеристики.
- В начале игры вы получаете ровно половину доступного Пираса с округлением *вверх*. Например, первый уровень Азота позволяет нам носить с собой максимум 10 очков Пираса, поэтому персонаж будет начинать только с пятью очками этой энергии. Второй уровень Азота повышает максимум до 11, что повышает запас новичка уже до 6 пунктов.
- Придумайте три **Стремления**, отражающие сокровенные желания вашего персонажа – или самые насущные из его задач.
- Продумайте **Интуитивные рубежи** своего персонажа. Подробнее о Рубежах, включая их Интуитивную разновидность, можно будет прочитать далее в этой книге.
- В начале игры персонаж может идти только по одному из пяти основных Путей Очищения (Аурум, Купрум, Феррум, Плюмбум и Станнум). Более сложные Пути Очищения и запретный Путь Сентимани предназначены только для опытных (или отчаявшихся) Прометидов.
- Выберите одно Дарование из двух, связанных с вашим Наследием.

Стоимость новых характеристик

Атрибут	4 очка опыта за каждый уровень
Преимущество	1 очко опыта за каждый уровень
Специализация	1 очко опыта
Навык	2 очка опыта за каждый уровень
Азот	4 очка Витриольного или 5 очков обычного опыта
Паломничество	3 очка Витриольного опыта
Атанор	1 очко Витриольного опыта

Простые и Витриольные вехи

Прометиды приобретают Вехи по тем же правилам, что и обычные персонажи. Все исключения обговорены в правилах, изложенных далее этой книге.

Витриольные вехи Созданные получают в следующих условиях:

- Исключительный успех при сопротивлении Муке награждает героя одной Витриольной вехой.
- Преодоление Незначительного рубежа награждается одной Витриольной вехой.
- Преодоление Значимого рубежа награждает протагониста одним очком Витриольного опыта (вместо Вехи!)
- Наконец, преодоление Ключевого рубежа повышает Паломничество героя на +1 уровень и награждает его очком Витриольного опыта – опять же, вместо простой Витриольной вехи.

Дарования Франкенштейн Колоссальная сила

При совершении силовых действий персонаж добивается исключительного успеха при трёх обычных (вместо пяти).

Запчасти

Это Дарование позволяет Созданному перестраивать и пересобирать собственное тело, используя в качестве строительного материала чужую плоть. Подобная плоть должна быть сравнительно свежей: с момента смерти носителя (или отделения конечности от его тела) должно пройти не больше шести часов за каждый уровень Азота протагониста.

Непосредственное внедрение чужой плоти в свой организм требует продолжительной проверки Интеллекта + Медицины со штрафом -2. Каждый бросок отражает 30 минут работы.

Если Прометид обращается к этой способности для исцеления своего тела, один успех позволяет ему устранить весь тупой урон; для избавления от летального урона требуется по два успеха за каждый уровень, а для устранения агgravированного – по пять успехов.

Если Прометид хочет перераспределить свои Атрибуты, ему нужно накопить сумму успехов, вдвое превышающую новое значение самого высокого Атрибута, в который он вносит изменения.

Например, если Прометид обладал Силой 4, Ловкостью 3 и Выносливостью 2, он может вложить 4 очка в Выносливость, 3 в Силу и 2 в Ловкость или распределить по три очка поровну между всеми Физическими Атрибутами. В первом случае ему потребуется набрать восемь успехов, во втором – только шесть.

Обратите внимание, что подобная операция не наделяет Созданного дополнительными уровнями Атрибутов: она просто позволяет поменять имеющиеся значения.

Если Прометид хочет просто внести несущественные изменения в свой внешний вид, ему достаточно накопить пять успехов.

Вне зависимости от целей такой операции, по её окончании Прометид должен вложить очко Пироса. Без этого новая плоть не сможет прижиться и стремительно отомрёт.

Галатея Неземная притягательность

Выберите один из двух ключевых Атрибутов: Внушительность или Манипулирование. При проверках этих характеристик Галатеид добивается исключительного успеха при трёх обычных вместо пяти.

Истинная муза

Если Галатеид убеждает другого персонажа совершить какое-либо действие, и тот следует этому совету, он получает +3 дайса к ближайшей попытке совершить действие, на которое и вдохновил его Галатеид. Сам Галатеид восстанавливает очко Пироса или Воли по своему выбору.

Осирис Воскрешение

Эта способность позволяет Осирианцу вернуться к жизни с несколькими очками Здоровья, точное число которых равно значению его Азота. Идеи по изображению загробного путешествия в игре будут описаны далее в этой книге. С игромеханической же точки зрения персонаж приобретает новое постоянное Состояние, сущность которого вам следует обсудить с Рассказчиком. Как правило, речь идёт о физической травме (вроде превращения здоровой руки в мумифицированную конечность), однако сошествие в царство мёртвых

может оставить не менее явный след и на умственных способностях персонажа или его этических представлениях.

Общение с мёртвыми

Вложив очко Пироса и пройдя проверку Манипулирования + Оккультизма, персонаж может задать покойнику по одному вопросу, которые необходимо сформулировать в такой форме, чтобы ответить на них можно было лишь "да" или "нет". Если мертвец не знает, что ответить, герой получает возможность задать другой вопрос, не утрачивая успеха.

Вне зависимости от результатов проверки, побеседовать с одним покойником персонаж может всего лишь раз в жизни.

Таммуз

Глиняное сердце

При проверках Выносливости, Решительности и Самообладания персонаж добивается исключительного успеха при трёх обычных вместо пяти. Он не получает этого бонуса, если не знает о предстоящей опасности (например, когда его застают врасплох), однако вторичные проверки наподобие восприятия этим эффектом *пользуются*.

Надпись

Выберите три Навыка, символически связанные с тем именем, которое было начертано на вашей плоти при оживлении. При проверках этих Навыков вы можете вложить очко Пироса и добавить три дайса к проверке.

В пределах одной игровой встречи персонаж может использовать этот эффект по одному разу на каждый Навык. При крупных перестановках в жизни протагониста (например, при достижении нового Рубежа) игрок может перераспределить выбор Навыков.

Улган

Сумеречная лёгкость

Выберите один ключевой Атрибут: Ловкость, Манипулирование или Сообразительность. При проверках этих характеристик Улган добивается исключительного успеха при трёх обычных (вместо пяти).

Эфемерная плоть

Вложив очко Пироса, персонаж обретает способность видеть, трогать и даже атаковать призраков или духов, находящихся в Сумраке – как если бы они состояли из плоти и крови.

Рукотворные

Стальное сердце

Рукотворные, наделённые этим Дарованием, так и не смогли обрести полноценное человеческое сознание. Когда Божественный огонь разгорелся в их металлическом каркасе, они обрели лишь подобие человеческого интеллекта, оставшись чёрствыми и холодными. К счастью для них, это означает, что даже в самых катастрофических обстоятельствах вместо получения психических травм они могут погрузиться в расслабленное, воодушевлённое или даже радостное состояние.

Всякий раз, когда персонаж должен получить новое Состояние в результате социального взаимодействия, игрок сам может выбрать, какое Состояние приобретёт персонаж. Чаще всего это означает, что Рукотворный приобретает положительное Состояние вместо негативного, хотя игрок может специально выбрать удобное для себя отрицательное Состояние, чтобы поскорее от него избавиться и получить Веху.

Например, услышав обвинения в своём бессердечии, персонаж может прийти к выводу, что окружающие хвалят его за отсутствие эмоций как ненужных и отвлекающих факторов. А это позволит ему впасть в Состояние *Вдохновения* вместо *Раскаяния*.

Душа как программное обеспечение

Персонаж может создавать свою меньшую копию, отправляя её на совершение рискованных действий или проведение шпионских операций и затем возвращая в свой биотехнический организм.

Для обращения к этой способности вложите очко Пироса и определите, каким Здоровьем вы хотите наделить свою копию. После этого от вашего корпуса отделится небольшой Прометид, который тотчас же перейдёт под ваш контроль. Его Размер равен количеству очков Здоровья, от которых вы отказались по доброй воле. Тем же значением обладает и Здоровье самого двойника: Размер к этой сумме не добавляется. Атрибуты подобной копии уступают всем Атрибутам создателя на единицу.

До тех пор, пока вы управляете двойником, основной корпус страдает от неизлечимых аггравированных ранений, объём которых равен уровням Здоровья, которые вы вложили в собственную копию. Кроме того, основное тело вашего персонажа глупеет, понижая свой Интеллект до нулевого (животного) уровня. Остальные Атрибуты падают до единицы.

Хотя копия может совершать абсолютное большинство действий, на которые способен любой другой Прометид, она не в состоянии обращаться к Трансмутациям и не обладает запасом Пироса. Когда оно возвращается к основному телу, последнее автоматически выпускает двойника в себя и восстанавливает все прежние функции (включая запас Здоровья).

Если основной корпус Созданного погибнет, двойник сможет реформировать его по тем же правилам, по которым Прометиды избавляются от аггравированного урона. Фактически эта операция позволит маленькому двойнику вырасти в полноценного Созданного, вернув и его изначальную внешность.

Стихийные

Стихийных трудно назвать полноценным Наследием. Вместо этого они представляют собой разрозненное “семейство” странных и уникальных созданий, многие из которых попросту не имеют друг с другом ничего общего – разумеется, не считая своей непохожести на традиционные Наследия Прометидов.

А потому каждый из таких Созданных обладает своим набором Дарований. Ниже приведены только два примера способностей, которыми могут обладать эти персонажи. Не стесняйтесь придумывать новые!

Пустота

Прометид наполнен тёмной, холодной, почти космической пустотой, которая необъяснимым образом похищает силы других существ. Всякий раз, когда персонаж становится жертвой атаки или социальной агрессии, эта пустота “поглощает” один из успехов противника. Если это обнуляет успехи агрессора целиком, Прометид может вложить очко Воли, чтобы превратить обычный провал в полный.

Большой брат

Когда персонаж защищает смертного – и только смертного, – проверки Внушительности, Интеллекта и Силы приносят исключительный успех при трёх обычных вместо пяти.

Преимущества

Прометиды обладают доступом к большинству обычных Преимуществ, если это не противоречит здравому смыслу. Например, они могут располагать Союзниками любого уровня, но не Статусом.

В дополнение к этому, они сохраняют доступ к Преимуществам, описанным в книгах Первой редакции (наподобие Азотного предмета из книги **Strange Alchemies**).

Ниже приведены только несколько Преимуществ, представленных в новой редакции либо претерпевших незначительные изменения.

Устремлённость (от • до •••••)

Требование: Прометид

Эффект: Каждый успешный шаг на тропе Паломничества напоминает протагонисту о том, что он постоянно подходит всё ближе к заветной цели любого Созданного. На протяжении каждой игровой встречи вы можете приписать персонажу по одному положительному Состоянию за каждое очко этого Преимущества.

Боевой стиль:

Грубая сила (от • до •••••)

Требования: Прометид, Сила •••, Рукопашный бой ••, Размер не ниже •••••

Падающая колонна (•): Вложив очко Воли и объединив обе ладони в один огромный кулак, Прометид обрушивает его на противника. Вы утрачиваете -2 очка Защиты, однако ваша проверка Силы + Рукопашного боя в этом раунде получает эффект снова-восемь и +2 добавочных дайса. Если эта атака нанесёт врагу урон, превышающий его Выносливость, тот получит Помеху *Нокдаун*.

Локтями и зубами (••): Заключив противника в захват, персонаж наносит ему летальный урон в размере полученных успехов и ещё одно очко урона – на следующий раунд из-за открывающегося кровотечения.

Джаггернаут (•••): Если персонажу удастся пробежать перед атакой хотя бы три метра, успешная проверка атаки сбивает противника с ног.

Костолом (••••): Персонаж теряет -2 пункта Защиты, однако если его ближайшая атака нанесёт врагу урон, превышающий его Выносливость, тот получит Помеху *Повреждение руки или ноги*, а также получит ещё один пункт летального урона.

Колосс (•••••): Отказавшись от -2 очков Защиты в текущем раунде, персонаж получает +2 дайса на ближайшую атаку, броню 1/2 и неуязвимость к Нокдауну и другим похожим Помехам. Мало того, попытки заключить его в захват или сдвинуть с места получают штраф в размере его Силы.

Безупречный проводник (•)

Требование: Прометид

Эффект: За каждые два очка урона, которые персонаж должен исцелить благодаря электричеству, он исцеляет сразу три. Равным образом, он получает полуторный запас Пироса при подпитке электроэнергией. Другое дело, что если это заставить его превысить стандартный максимум Пироса, ему придётся бороться с Состоянием *Размагниченность*.

Новое Состояние:

Размагниченность

Персонаж заставляет любые предметы в пределах нескольких метров от себя (точное число которых равно его Азоту) немедленно выключиться. Теоретически это может упростить врагам задачу по поиску протагониста.

Избавление: Персонаж сталкивается с серьёзными последствиями: например, позволяя смертному охотнику выследить себя или отключая телефон, который немедленно требуется ему для звонка.

Веха: недоступна

Мягкое опустошение (от • до •••)

Требование: Прометид

Эффект: При расчёте силы и продолжительности Опустошения считайте Азот персонажа на несколько уровней ниже (точное число зависит от уровня этого Преимущества).

Хороший мозг (от • до •••••)

Требование: Прометид

Эффект: Выберите по одному Навыку за каждый уровень этой способности. Один раз за историю вы можете перебросить проверку любого из этих Навыков.

Лачуга (от • до •••••)

Требования: Прометид, Укрытие

Эффект: Персонаж наделяет своё Укрытие мистической связью с собственным Пирсом. Время, проводимое им в подобном Укрытии, не влияет на усугубление Опустошения. Кроме того, персонаж может оставить часть своего Азота “на хранение”, погрузив его в любой сосуд или другой символический предмет, находящийся в его Лачуге. За каждый уровень этого Преимущества персонаж может избавиться от одного уровня Азота. В дальнейшем он сможет забрать излишки Азота без каких-либо проверок.

Недостаток: Уничтожение Лачуги приводит к потере накопленного Азота.

Мотылёк и огонь (•)

Требования: Прометид, Выносливость •••

Эффект: За каждый пункт аггравированного урона, полученный от огня, персонаж восстанавливает очко Пироса.

Ужасная обезображенность (•)

Требование: Прометид

Эффект: Всякий раз, когда смертные видят обезображенность вашего персонажа, их проверки Самообладания получают штраф -2. Теоретически это можно использовать в качестве давления или устрашения в Социальном маневрировании.

Осознанные сновидения (от • до •••••)

Требования: Прометид, Сообразительность •••

Эффект: Время от времени сон восстанавливает герою два очка Воли вместо одного. Происходит это по одному разу за каждый уровень Преимущества (в пределах истории). Вдобавок, уровень этого Преимущества дополняет проверки Азота + Самообладания при попытках восстановить запас Пироса благодаря сну.

Наконец, когда персонаж получает хотя бы один уровень этого Преимущества, он приобретает новое Стремление, связанное с его Эльписом. Удовлетворив это Стремление, персонаж вместо Вехи получает мистическое видение, посланное ему Эльписом.

Бессонная работа (•)

Требование: Прометид

Эффект: Никто не знает, почему, но ваш персонаж попросту не нуждается во сне. Он может засыпать для восстановления Пироса или в надежде увидеть грёзу, посланную ему Эльписом, однако в целом он может провести хоть несколько лет, ни разу не сомкнув глаз.

Неприхотливость (•)

Требование: Прометид

Эффект: Персонаж не получает никакого вреда от *Экстремальных погодных условий*, даже если речь идёт о чудовищных заморозках или невыносимом зное. Вред персонажу способны причинить только те погодные и экологические условия, которые наносят любым жертвам *агgravированный урон*.

Глава третья:

Алхимия

В этой обширной главе описаны Трансмутации Прометидов, особенности возникновения и распространения зоны Опустошения, трудности выбора Роли, преодоление Рубежей и другие тяготы, связанные с Паломничеством.

Трансмутации

Трансмутациями называются сверхъестественные способности Прометидов. Каждая из них открывает Созданным целый спектр уникальных возможностей, от изменения своей внешности до мистического искажения чужих мыслей.

Каждая **Трансмутация** делится на четыре **Реторты**, которые, в свою очередь, делятся на **Растворы**. Работает эта система так. Когда Прометид встаёт на тот или иной Путь Очищения, он получает доступ к двум Ретортам, входящим в состав его Трансмутаций. В свою очередь, эти две Реторты наделяют его доступом *ко всем* Растворам, которые перечислены в их составе. Иными словами, вам необходимо выбрать, какие две Реторты вы будете использовать на своём Пути Очищения, однако сами Растворы вам выбирать *не нужно*.

Если вы переходите на другой Путь Очищения, вы утрачиваете доступ к своим Ретортам. Даже если новый Путь Очищения предлагает вам те же Трансмутации, вы обязаны выбрать другие Реторты. В качестве альтернативного варианта при переходе на новый Путь Очищения вы можете вложить очко Витриольного опыта, чтобы сохранить доступ к одной из своих прежних Реторт.

Как уже говорилось, Реторта открывает игроку доступ сразу ко всем своим уникальным Растворам. Один из этих Растворов действует *постоянно*: игроку не нужно вкладывать Пирос, чтобы обратиться к его преимуществам. Ещё один Раствор игрок может активировать, вложив очко Пироса. Ещё более сложный Раствор, требует вложений двух очков Пироса. Для обращения к самому сильному из своих Растворов Прометид должен вложить сразу три очка Пироса.

Если текущий показатель Азота не позволяет чудовищу тратить сразу по несколько очков Пироса в одном раунде, Прометид может “накопить” заряд Пироса, вкладывая необходимую сумму очков из раунда в раунд. Например, уже на первом уровне Азота Созданный может использовать самый сильный Раствор, вложив два очка Пироса вхолостую в двух первых раундах, а затем дополнив их третьим очком Пироса в третьем же раунде. Эффект обретёт свою силу тоже в последнем раунде.

Наконец, обращение к *любой* Трансмутации ставит игрока перед выбором: проявить свою обезображенность на визуальном уровне *или* принять уникальное Состояние, которым эта Трансмутация наделяет своих последователей. Выбор за вами.

Алхимикус

Обращение к этой Трансмутации без проявления обезображенности налагает на персонажа Состояние *Повреждённый сосуд*.

Новое Состояние: Повреждённый сосуд

Подобно смертным, которым так хочет подражать персонаж, Прометид чувствует, как его одолевают неконтролируемые эмоции. Из-за сильнейшей эмоциональной дезориентации ему становится труднее расходовать Пирос. До тех пор, пока он находится во власти этого Состояния, его организм может вмещать только ограниченный объём Пироса.

Азот	Пирос/Пирос за раунд
1	5/1
2	6/1
3	7/1
4	8/1
5+	9/2

Остальные очки Пироса становятся временно недоступны.

Избавление: Персонаж вспоминает о том, что он всё ещё не стал человеком. Парадоксальным образом, это возвращает ему власть над своими мистическими способностями. Это Состояние обрывается всякий раз, когда Прометид добивается исключительного успеха при использовании сверхъестественных сил или сталкивается с последствиями Отторжения, Огненного шторма или других мистических явлений.

Веха: недоступна

Реторта: Камень

Постоянный эффект: Приглядевшись к предмету, Прометид может определить все материальные вещества и элементы, из которых состоит этот объект. Игрок проходит проверку Сообразительности + Науки + Азота в качестве продолжительного действия. Всего требуется набрать от пяти до пятнадцати успехов. Простые объекты требуют только пяти успехов, в то время как сложные материалы или конструкции требуют сразу пятнадцати. Набрав нужную сумму успехов, Прометид узнаёт, из чего состоит объект, а также может определить соотношение различных компонентов внутри него.

Очищение

Вложив очко Пироса и пройдя проверку Интеллекта + Оккультизма + Азота, Прометид повышает эффективность инструмента на +1 дайс за каждый успех. Этот бонус не может превысить Азот самого Прометида. В силе он остаётся до окончания сцены.

Укрепление

Цена: 2 очка Пироса

Бросок: Выносливость + Наука + Азот

Каждый успех повышает Прочность (а соответственно - и Структуру) предмета на одну сцену.

Превращение

Цена: 3 очка Пироса

Бросок: Интеллект + Оккультизм + Азот

Прометид трансформирует один *неорганический* объект в другой. Его Размер и Доступность (стоимость) не должны превышать суммы его Оккультизма + Азота. Каждый успех повышает или понижает Доступность нового объекта на один уровень. Напомним, что общедоступные материалы наподобие дерева, камня или воды соответствуют всего одному

пункту Доступности. Большинство веществ, подвергшихся промышленной обработке, требуют уже двух очков Доступности: например, к этому уровню относятся всевозможные сплавы. Дорогостоящий сплавы наподобие стали требуют уже трёх очков Доступности. Драгоценный металл наподобие золота требует четырёх. Наконец, алмазы, радиоактивные вещества и предметы, требующие длительной обработки, стоят пять точек Доступности.

Иными словами, если вы хотите превратить дерево в золото, вам потребуется четыре успеха.

Реторта: Аква Регия

Постоянный эффект: Кислоты, радиоактивные материалы и аналогичные вещества, обычно наносящие протагонистам тупой урон, теперь не наносят герою никаких повреждений. Источники, наносящие летальный урон (например, целые цистерны с кислотой), теперь сокращают урон на значение Азота самого персонажа. К несчастью для Прометида, огонь всё ещё наносит ему агgravированные повреждения.

Разложение

Цена: Одно очко Пироса

Бросок: Выносливость + Оккультизм + Азот

Каждый успех понижает эффективность предмета на один дайс. Это касается даже рейтинга урона, которым обладает оружие. Если эффективность предмета падает до нуля, тот ломается до конца сцены.

Увядание

Цена: 2 очка Пироса

Пройдя проверку Выносливости + Оккультизма + Азота, Созданный понижает Прочность объекта на сумму полученных успехов вплоть до нуля.

Кислота

Вложив 3 очка Пироса и пройдя проверку Выносливости + Оккультизма + Азота, Прометид окропляет противника кислотой, нанося ему по очку летального урона за каждый успех.

Реторта: Спагирия

Постоянный эффект: При использовании любого Раствора Прометид может задействовать лишнее очко Пироса, чтобы продлить эффект до одних суток.

Изменение температуры

Цена: Одно очко Пироса

Пройдя проверку Интеллекта + Науки + Азота, Прометид изменяет температуру на 25° по Цельсию за успех (в любую сторону). В случае исключительного успеха он меняет её сразу на 45° за успех! При желании Прометид может пользоваться не всеми успехами.

Эффект длится сцену.

Лёгкая перемена

Цена: 2 очка Пироса

Действие: продолжительное

Бросок: Сила + Ремесло + Азот

Прометид наделяет объект гибкостью пластилина и придаёт ему новую форму. Каждый бросок отражает раунд тяжёлого алхимического труда. Всего нужно набрать от 5 до 20 успехов в зависимости от сложности задумки. Создание простых объектов вроде дубины

требует только пяти успехов, сфера повысит требование до семи, а создание всё более и более сложных предметов может потребовать как 10, так и все 20 успехов (последнее – в случае с настоящим огнестрельным оружием).

Предмет возвращается в изначальную форму по истечении одной сцены.

Рост и усыхание

Цена: 3 очка Пироса

Бросок: Манипулирование + Оккультизм + Азот

Прометид изменяет Размер объекта на один пункт за успех. Эффект сохраняет силу до окончания сцены.

Реторта:

Эликсир

Постоянный эффект: При проверках Оккультизма Прометид добивается исключительного успеха при трёх обычных вместо пяти.

Веник подмастерья

Цена: Одно очко Пироса

Бросок: Интеллект + Оккультизм + Азот

Каждый успех наделяет предмет одним уровнем Преимущества *Азотный объект*. Увы, этот эффект сохраняется только до окончания сцены.

Искра жизни

Цена: 2 очка Пироса

Бросок: Манипулирование + Оккультизм + Азот

Прометид создаёт свою временную копию, которая следует каждому его слову. Физические Атрибуты и Навыки двойника полностью сохраняют уровни своего хозяина. Ментальные и Социальные Атрибуты падают до одного уровня. Навыками Ментального и Социального характера такие копии не обладают. С другой стороны, копия обладает пятью очками *Остаточных воспоминаний*.

Оживление длится до окончания сцены или полные сутки в случае исключительного успеха.

Плоть в камень

Цена: 3 очка Пироса

Бросок: Интеллект + Ремесло – Выносливость

Действие: состязание

Тело жертвы покрывается каменистой коркой. Каждый успех Прометида приписывает ей Состояние *Обездвиженность* на один раунд, но вместе с тем – наделяет её и Прочностью 3 уровня (или 5 в случае исключительного успеха).

Бенефиция

Обращение к этой Трансмутации вызывает у Прометида либо обезображенность, либо Состояние *Клеймо жадности*.

Новое Состояние:

Клеймо жадности

Лидерство может быть тяжким бременем, и оно оставляет свой след не только на психике, но и на сверхъестественных качествах Созданного. Каждую сцену персонаж высасывает по очку Пираса из запаса своего товарища, обладающего самым высоким показателем Азота в своре. Что хуже всего, это очко моментально сгорает, так и не попадая в запас самого персонажа.

Избавление: Каждое очко Пираса, похищенное у товарища, учитывается при подсчёте минимального количества Пираса, которое можно потратить в пределах сцены для создания Опустошения или Огненного шторма. Когда Опустошение или шторм наконец начинается, Прометид избавляется от своего пагубного Состояния.

Веха: недоступна

Реторта:

Управление

Постоянный эффект: Прометид добавляет +1 дайс к проверкам командной работы сверх любых других бонусов, но лишь при условии, что он работает со своей личной сворой.

Больше рук – меньше проблем

Цена: Одно очко Пираса

Бросок: не требуется

В течение сцены любые небоевые проверки проходят по правилам командной работы, даже если другие члены своры не помогают персонажу, а просто стоят рядом с ним. Например, если один представитель своры пытается починить колесо сломавшегося автомобиля, а другой просто находится рядом, проверка ремонта пройдёт по правилам групповой работы.

Способный работник

Цена: 2 очка Пираса

Бросок: не требуется

Персонаж напрямую приписывает своему товарищу Состояние *Упорство*, которое действует либо до окончания сцены, либо до того момента, когда товарищ избавится от этого Состояния по обычным правилам. После этого герой может подарить это Состояние другому товарищу.

Новое Состояние:

Упорство

Вместо того чтобы проходить какую-либо проверку, персонаж может попросту приписать себе один автоматический успех. Если проверка предполагает бросок на удачу, персонаж может заменить его броском одного дайса.

Избавление: Сразу после использования этого преимущества Состояния снимается.

Веха: недоступна

Общая сила

Цена: 3 очка Пираса

Бросок: Интеллект + Оккультизм + Азот

Когда любой член своры проходит проверку активации своего Дарования или Трансмутации, игрок может вложить три очка Пироса и превратить его проверку в коллективную работу. Более того, все члены своры могут вкладывать в его Трансмутацию собственные очки Пироса.

Реторта:

Единство

Постоянный эффект: Каждый раунд любые два члена своры могут обмениваться собственной Инициативой. Это не обязательно делать самому персонажу.

Истинное содружество

Цена: Одно очко Пироса

Бросок: не требуется

До окончания сцены все члены своры в пределах 200 метров от протагониста получают следующие преимущества:

- Каждый член своры может передать товарищам до трёх очков Пироса за раунд
- Штрафы за наличие нескольких Прометидов из одного Наследия обнуляются
- При проверках Отторжения персонаж вычитает из своего Азота сразу -2 пункта за каждого члена *другого* Наследия
- При сопротивлении Отторжению со стороны своры другие персонажи приобретают бонус +2
- Один из товарищей протагониста по выбору игрока получает бонус +2 к активации Дарования и Трансмутаций. В каждом раунде подобного получателя можно сменить.

Общее восприятие

Цена: 2 очка Пироса

Вне зависимости от расстояния, на котором находятся члены своры, протагонист может передать им от одного до нескольких своих чувств. Никаких проверок не требуется: если игрок хочет, чтобы другие представители своры видели, слышали и даже чуяли то, что воспринимает он, те получают новую информацию автоматически.

Если кто-нибудь из получателей этой силы владеет Трансмутацией *Сенсориум*, он может активировать её и добавить её эффекты к общему восприятию своры.

Длится этот эффект одну сцену.

Беззвучная речь

Цена: 3 очка Пироса

Бросок: не требуется

Все члены своры, находящиеся в пределах одного километра за каждый уровень Азота от протагониста, начинают слышать его мысли. Кроме того, они сами получают возможность передавать ему мысленные сообщения. В дополнение ко всему, члены своры приобретают общий бонус +3 к Инициативе. И наконец, они получают Состояние *Связи*, хотя и не могут использовать её для приобретения новых Вех.

Особое Состояние:

Связи

Персонаж получает бонус +2 ко всем проверкам, связанным с его группой (не обязательно сворой). Кроме того, он может избавиться от этого Состояния для получения одного автоматического *исключительного* успеха, связанного с воздействием на свою группу.

Избавление: Потеря связи с группой или использование второго из вышеописанных преимуществ.

Веха: недоступна

Реторта:

Контроль

Постоянный эффект: До тех пор, пока рядом с протагонистом находится хоть один член его своры (в пределах нескольких ярдов, равных его Азоту), Прометид получает +1 пункт Защиты.

Спасительное благословение

Цена: Одно очко Пироса за каждого члена своры

До окончания сцены каждый член своры, получивший это благословение, приобретает +1 уровень Защиты и может использовать её даже для уклонения от дальнобойных атак.

Нерушимый союз

Цена: 2 очка Пироса

Бросок: Внушительность + Оккультизм + Азот

Игрок распределяет сумму полученных успехов между своими товарищами. Каждый успех становится пунктом брони. Тем не менее, сам герой не может наделить себя бóльшим уровнем брони, чем тот, которым он наделил товарищей. Эффект длится сцену.

Оплот

Цена: 3 очка Пироса

Персонаж напрямую приписывает своему товарищу Состояние *Упорство*, которое действует либо до окончания сцены, либо до того момента, когда товарищ избавится от этого Состояния по обычным правилам. После этого герой может подарить это Состояние другому товарищу.

Реторта:

Братство

Эта Реторта уникальна в том отношении, что её эффекты можно направить только на *заклеймённую* свору. Её **постоянный эффект** заключается в том, что каждую сцену герой может передавать по очку Пироса любому из своих товарищей.

На одной волне

Цена: особая

Все члены своры могут передавать друг другу по очку Пироса за раунд. Протагонист становится своего рода проводником и должен вкладывать по одному *дополнительному* очку Пироса за каждую такую передачу.

Мы едины

Цена: 2 очка Пироса

Благодаря этой Трансмутации Растворы, в обычных условиях требующие физического контакта, теперь работают даже в том случае, если Прометид просто *видит* своих товарищей.

Что моё – то твоё

Цена: 3 очка Пироса

Бросок: Сообразительность + Оккультизм + Азот

В случае успеха персонаж может передать товарищу знание своего Дарования или Раствора до окончания сцены.

Заражение

Обращение к этой Трансмутации без проявления обезображенности налагает на персонажа Состояние *Хрупкость*.

Новое Состояние:

Хрупкость

Персонаж получает +1 очко тупого урона от любого источника повреждений.

Избавление: Получение двух очков тупого урона под действием этого Состояния.

Веха: недоступна

Реторта:

Потворство

Постоянный эффект: Персонаж узнаёт Пороки окружающих, просто окидывая их беглым взглядом. Если вы используете систему Социального маневрирования, игрок может использовать это знание для сближения с другими персонажами на две ступени.

Порождение эмоций

Цена: Одно очко Пироса

Бросок: Манипулирование + Эмпатия + Азот против Самообладания + Азота
Жертва должна немедленно предпринять действие, утоляющее её Порок.

Раскрепощение

Цена: 2 очка Пироса

Бросок: Манипулирование + Убеждение + Азот против Самообладания + Азота
Жертва обязана совершать действия, соответствующие её Пороку, до самого конца сцены. Для того чтобы удержаться от одного из таких поступков, она должна вложить очко Воли. Что хуже всего, она *не* получает Воли от потакания своих Порокам и даже от удовлетворения Добродетели.

Буря страстей

Цена: 3 очка Пироса

Бросок: Внушительность + Убеждение + Азот

Любые жертвы, Самообладание которых уступает сумме успехов протагониста, начинают искать в своей толпе явных лидеров и сплачиваться вокруг них. Иными словами, все, кто находится в непосредственной близости от Прометида, утрачивает свои индивидуальные качества и начинает мыслить приблизительно так, как обладатель самой высокой Внушительности в толпе.

Реторта:

Напор

Постоянный эффект: Если протагонист использует Социальное маневрирование для выведывания чужих тайн, он может проигнорировать одну Дверь.

Признание

Цена: Одно очко Пироса

Бросок: Манипулирование + Убеждение + Азот против Самообладания + Азота
Жертва искренне отвечает на один вопрос Прометида.

Комплекс вины

Цена: 2 очка Пироса

Бросок: Сообразительность + Эмпатия + Азот против Решительности + Азота

Прометид видит худший из своих поступков, совершённых жертвой – и видит во всех деталях. Тем не менее, он видит этот поступок глазами самой жертвы, а потому и не узнаёт тех сведений, которые не были известны самому преступнику.

Скандал

Цена: 3 очка Пироса

Бросок: Решительность + Обман + Азот против Решительности + Азота

На протяжении целого дня любой, к кому прикоснётся жертва, узнаёт её худший секрет.

Реторта:

Безумие

Постоянный эффект: Заглянув персонажу в глаза, Прометид автоматически узнаёт о любых Постоянных Состояниях, связанных с его психикой (например, он может понять, что его собеседник страдает от амнезии). Если он захочет использовать эту информацию для шантажа или других жёстких методов Социального маневрирования, он получит +2 дайса к соответствующим проверкам.

Упадок сил

Цена: Одно очко Пироса

Бросок: Внушительность + Запугивание + Азот против Решительности + Азота

Жертва утрачивает –2 дайса при проверках Решительности + Самообладания, связанными с сопротивлением Трансмутациям Прометида.

Мания

Цена: 2 очка Пироса

Бросок: Манипулирование + Обман + Азот против Самообладания + Азота

Жертва начинает страдать от полного эффекта Отторжения, однако при этом не понимает, кто его вызывает. В поисках своего мучителя она даже может накинуться на ближайших друзей и родственников. Длится этот эффект по одному дню за успех или неделю в случае исключительного успеха.

Катарсис

Цена: 3 очка Пироса

Бросок: Сообразительность + Эмпатия + Азот против Решительности + Азота

Прометид вызывает у жертвы видение, которое длится сразу несколько раундов. В этом видении она сталкивается с образами, напоминающими ей о собственном сумасшествии или психических травмах, которые игромеханически находят своё отражение в виде Состояний. Например, человек, страдающий амнезией, может увидеть дорогу, ведущую к погребённым воспоминаниям, а маньяк – услышать зов своих жертв.

Каждый раунд жертва проходит проверку Решительности + Самообладания, стараясь набрать от пяти успехов (если она приобрела своё Состояние лишь недавно) до двадцати (если она страдает от полноценного сумасшествия). Точное число успехов определяет Рассказчик.

Если Прометид хочет помочь жертве, успехи, полученные им при обращении к этой Трансмутации, вычитаются из конечной суммы успехов, определённой Рассказчиком. Если Прометид хочет лишь усугубить положение жертвы, его успехи добавляются к этой сумме.

Как обычно, жертва может пройти только ограниченное число проверок, равное её Решительности + Самообладанию. Если она успевает набрать необходимую сумму успехов, она избавляется от своего пагубного Состояния. Если нет, Состояние ухудшается: отныне попытки избавиться от него получают штраф -2.

При желании Рассказчик может продлить действие этого Раствора – например, заявив, что жертва проходит по одной проверке лишь в несколько раундов.

Раствор: Страдание

Постоянный эффект: Потратив всего один раунд на изучение своего противника, Прометид узнаёт его уязвимую точку. Каким бы оружием он ни пользовался, оно повышает свой рейтинг урона на единицу.

Чистка

Цена: Одно очко Пироса

Бросок: Решительность + Медицина + Азот – Токсичность яда (или аналогичная характеристика, отражающая пагубность эффекта)

Наложив руку на другого персонажа, Созданный нейтрализует токсины, наркотики и другие опасные вещества, отравляющие его организм.

Усугубление

Цена: 2 очка Пироса

Бросок: Интеллект + Медицина + Азот против Выносливости + Азота

Коснувшись жертвы, Прометид удваивает штрафы за раны, а также любые штрафы, связанные с Помехами и негативными Состояниями.

Боль

Цена: 3 очка Пироса

В дополнение к урону от обычной атаки жертва теряет сознание на один раунд.

Корпореум

Обращение к этой Трансмутации без проявления обезображенности налагает на персонажа Состояние *Кинестезия*.

Новое Состояние:

Кинестезия

Персонаж настолько сосредотачивается на своих ощущениях и управлении своим телом, что получает штраф -2 на любые проверки Интеллекта.

Избавление: Столкновение с реальной угрозой, преодолеть которую можно лишь с помощью умственных способностей. Добровольный провал проверки Интеллекта.

Веха: недоступна

Реторта:

Хариты

Постоянный эффект: При проверках Атлетики игроку достаточно трёх обычных успехов для получения исключительного успеха.

Подвижность

Цена: Одно очко Пироса

Бросок: не требуется

Ловкость протагониста возрастает на единицу, что, безусловно, влияет и на другие характеристики.

Исключительная ловкость

Цена: 2 очка Пироса

До окончания сцены персонаж использует преимущество снова-девяť при проверках Ловкости. Кроме того, вложив очко Пироса, он может перекинуть любую проверку, основанную на этом Атрибуте.

Утончённая грация

Цена: 3 очка Пироса

Проверки Ловкости становятся для персонажа *воспроизведением*: иными словами, он перекидывает все неудачно выпавшие дайсы. Этот эффект сохраняется на протяжении нескольких проверок, точное число которых равно Азоту протагониста. После этого Раствор нужно активировать заново.

Реторта:

Зефир

Постоянный эффект: Если протагониста пытаются застать врасплох, он добавляет Азот к проверкам Сообразительности + Самообладания. Даже в случае провала он сохраняет половину своей Защиты.

Лёгкий бег

Цена: Одно очко Пироса

Прометид удваивает скорость бега. Если он обращается к этой силе одновременно с *Воздушной лёгкостью*, описанной ниже, его Скорость *утраивается*.

Змеиный удар

Цена: 2 очка Пироса

Прометид добавляет Азот к своей Инициативе. Вложив ещё очко Пироса, он может обнулить штраф к Инициативе, которым его наделяет оружие – но только на один раунд.

Безупречные рефлексy

Цена: 3 очка Пироса

Персонаж добавляет +3 очка к своей защите и может использовать её даже для уклонения от дальнобойных атак. Если он перейдёт в Уклонение, все броски в этом раунде получают преимущества снова-восемь. Эффект длится раунд.

Реторта: Гигея

Постоянный эффект: Хотя Прометиды чувствуют боль, они не всегда понимают, что она означает и зачем им дана. Кроме того, они меньше поддаются её воздействию на организм и психику: а Прометиды, владеющие этой Ретортой, и вовсе используют боль в качестве тонизирующего стимула для высвобождения внутренней энергии. С игровой точки зрения это означает, что вместо штрафов за раны они получают аналогичный бонус.

Человеческая плоть

Цена: Одно очко Пироса

До окончания сцены Прометид выглядит как полноценный смертный. Даже самый тщательный осмотр покажет, что у него есть нормальный пульс, дыхание и другие биологические признаки жизни. Даже использование Пироса не приведёт к проявлению его обезображенности.

Невозможная плоть

Цена: 2 очка Пироса

Пирос заполняет ранения Прометида, позволяя ему игнорировать физические Помехи. Даже если ему выдают оба глаза, он будет видеть в течение этой сцены. Даже если ему раздробят руку в нескольких точках, его хватка останется ровной и сильной.

Стойкая плоть

Цена: 3 очка Пироса

Прометид блокирует два очка урона от каждой атаки – даже если речь идёт об огне.

Реторта: Мотус

Постоянный эффект: Герой приобретает Преимущество *Бессонная работа*, которое позволяет ему подавить потребность во сне и отдыхе до тех пор, пока он не остановится. Иными словами, он может работать несколько дней напролёт, но как только ему удастся завершить свой проект, все соответствующие штрафы обретут над ним полную силу.

Если персонаж и так владеет этим Преимуществом, Реторта позволяет ему подавлять и потребность в пище.

Скользящие движения

Цена: Одно очко Пироса

Бросок: Сила + Атлетика + Азот

Каждый успех повышает Силу или Выносливость протагониста на единицу, но только при расчётах прыжков, бега, плавания и других видов деятельности, требующих активной физической работы. Эффект длится сцену, причём успехи вполне могут превысить стандартный человеческий максимум.

Рывок

Цена: 2 очка Пироса

Дальность прыжка с разбегу в длину утраивается, в высоту – удваивается.

Воздушная лёгкость

Цена: 3 очка Пироса

Сила и Выносливость протагониста вырастают на три очка, даже если это превышает стандартный предел в пять очков. Более того, любые проверки этих Атрибутов считаются воспроизведением: персонаж перекидывает все неудачно выпавшие дайсы. В дополнение ко всему, его Скорость удваивается. Эффект остаётся в силе до окончания сцены.

Искажение

Обращение к этой Трансмутации без проявления обезображенности налагает на персонажа Состояние *Отчуждение*.

Новое Состояние:

Отчуждение

Персонаж теряет -2 дайса при взаимодействии с другими Созданными.

Избавление: Добровольный провал Социальной проверки при общении с Прометидами.

Веха: недоступна

Реторта:

Анонимность

Постоянный эффект: До тех пор, пока Созданный ведёт себя так, как и принято в текущем сообществе, попытки распознать в нём Прометида проходят со штрафом -2. В сущности, даже эти проверки будут проходить только те, у кого вообще есть повод заподозрить, что в их сообществе появился чужак.

Безымянность

Цена: Одно очко Пираса

Бросок: Внушительность + Скрытность + Азот

До окончания сцены окружающие не обращают на Прометида никакого внимания. Для них он становится таким же "невидимым" человеком, каким для многих являются слуги, бездомные, пьяницы или попрошайки. Попытки вспомнить его приметы потребуют отдельной проверки Интеллекта + Самообладания со штрафом, равным успехам самого Прометида.

Никаких следов

Цена: 2 очка Пираса

Бросок: Сообразительность + Скрытность + Азот

До конца сцены персонаж не оставляет никаких признаков своего присутствия: даже если он пройдёт по снегу, на нём не останется отпечатков его сапог, и даже если его лицо попадёт в объектив видеокамеры, та ничего не зарегистрирует.

Успехи, полученные героем при обращении к этому Раствору, становятся бонусом к Краже, а для других людей – штрафом к проверкам Расследования.

Забвение

Цена: 3 очка Пираса

Если персонаж вкладывает три очка Пираса, эффекты предыдущих Растворов длятся целые сутки. Более того, дальше он может поддерживать их, тратя лишь по одному очку Пираса. Тем не менее, если сам персонаж не оставляет никаких следов в мире людей, то сама неприметная жизнь в отчуждении от окружающих оставляет свой отпечаток на психике Созданного. Когда он наконец перестаёт поддерживать эти эффекты, игрок должен пройти проверку Муки со штрафом -1 за каждый день, прожитый под воздействием предыдущих Растворов.

Реторта:

Ассимиляция

Постоянный эффект: Если вы используете правила Социального маневрирования, впечатление незнакомцев от первой встречи с Созданным улучшается на одну ступень. Этот бонус утрачивается, если Прометид встречается с одиночкой или изгоем. Незнакомец должен всецело принадлежать к той группе, в которую пытается влиться Созданный.

Приспособление

Цена: Одно очко Пироса

Бросок: Выносливость + Обман + Азот

Цвет кожи, укладка волос и даже телосложение Созданного слегка изменяются, с тем чтобы его вид лучше советовал внешности окружающих. Попытки раствориться в толпе и вовсе приобретают бонус в виде Азота протагониста.

В зависимости от обычного или исключительного успеха, эффект длится лишь сцену или один полный день.

Языки

Цена: 2 очка Пироса

Бросок: Интеллект + Образование + Азот

Прометид интуитивно узнаёт все языки, которыми пользуется местное сообщество. В зависимости от обычного или исключительного успеха, эффект длится до окончания сцены или один полный день.

Коллективный разум

Цена: 3 очка Пироса

Бросок: Сообразительность + Эмпатия + Азот

Прометид позволяет своему телу самому делать жесты, принятые в локальной среде. Даже его язык может произносить слова, которые позволяют ему сойти за свояка. Так или иначе, Созданный добавляет успехи, полученные при обращении к этому Раствору, к любым Социальным проверкам, связанным с местным сообществом. Если вы используете правила Социального маневрирования, персонаж автоматически получает наилучшее первое впечатление при встрече с незнакомыми людьми.

В зависимости от обычного или исключительного успеха, эффект длится всего одну сцену или целые сутки.

Реторта:

Допельгангер

Постоянный эффект: Поговорив с человеком всего минуту, Прометид приспосабливается к его лексикону, тембру голоса и другим сторонам его речи настолько, что может имитировать его голос в любых других обстоятельствах.

Уличение

Цена: Одно очко Пироса

Бросок: Сообразительность + Эмпатия + Азот против Выносливости + Азота

Персонаж касается жертвы и проходит вышеописанную проверку. Если он касается трупа, защитная проверка не требуется. С этого момента на протяжении нескольких дней, точное число которых равно полученным успехам, отпечатки пальцев и другие биологические элементы Созданного в точности соответствуют органическим выделениям жертвы. Например, волос с головы Созданного будет обладать теми же качествами, что и волос смертного, к которому он прикоснулся.

Притворство

Цена: 2 очка Пироса

Бросок: Манипулирование + Обман + Азот против Решительности + Азота (если жертва жива)

Коснувшись жертвы, Созданный полностью копирует её внешность. Он не узнаёт никаких сведений о её психике или интересах, а потому похищение внешности незнакомца может

оказаться не лучшей идеей для Прометида, который пытается влиться в местный коллектив смертных. Эффект длится сцену.

Глубокое прикрытие

Цена: 3 очка Пироса

Бросок: не требуется

Притворство действует 24 часа, а вложение дополнительного очка Пироса продлевает его ещё на сутки. Тем не менее, чем дольше протагонист притворяется другим существом, тем больше он забывает о своей настоящей личности. Когда он наконец возвращает себе настоящий облик, ему приходится пройти проверку Сообразительности + Решительности со штрафом -1 за каждый день после первого, проведённый в чужой оболочке. В случае провала он начинает страдать от Амнезии, которая длится 24 часа. Когда он избавляется от неё, его ждёт проверка Муки.

Реторта:

Охота

Постоянный эффект: Прометид добавляет Азот к проверкам Скрытности.

Тень

Цена: Одно очко Пироса

Бросок: Сообразительность + Скрытность + Азот против Сообразительности + Азота

До окончания сцены любые попытки подкараулить жертву, спрятаться от неё или напасть на неё со спины получают бонус +3.

Преследование

Цена: 2 очка Пироса

Бросок: Сообразительность + Скрытность + Азот против Сообразительности + Азота

До тех пор, пока персонаж лишь преследует жертву, от него не требуется проверок на Скрытность. Эффект длится сцену.

Фантом

Цена: 3 очка Пироса

Бросок: Самообладание + Скрытность + Азот

Перемещаясь по зданию, персонаж интуитивно чувствует, где и когда будут проходить его обитатели. Он знает, в какие стороны они будут смотреть, а в какие - нет. Так или иначе, при попытках избежать внимания окружающих персонаж не проходит проверок Скрытности, если только Сообразительность определённого противника не превышает сумму успехов, которую Созданный получил при обращении к этому Раствору. Эффект длится до окончания сцены.

Смятение

Обращение к этой Трансмутации без проявления обезображенности налагает на персонажа Состояние *Раздражение*.

Новое Состояние:

Раздражение

Персонаж не способен оставаться на месте, ждать и терпеть угрозы. Он теряет -2 дайса при проверках Самообладания (включая проверки восприятия).

Избавление: Добровольный провал проверки Самообладания. Добровольный отказ добавлять Самообладания при сопротивлении чужому воздействию.

Веха: недоступна

Реторта:

Высвобождение

Постоянный эффект: Прометид не подвержен эффектам Опустошения.

Безопасное пребывание

Цена: Одно очко Пироса

Бросок: Выносливость + Выживание + Азот – степень Опустошения

Каждый успех позволяет Созданному защитить ещё одно существо от эффектов Опустошения. Для защиты заклеимённой своры Созданному достаточно одного успеха.

Вихрь

Цена: 2 очка Пироса

Бросок: Сила + Оккультизм + Азот – ступень Опустошения

По всей территории Опустошения распространяется Ливень или Ураган. Сам персонаж не подвержен этой Помехе.

Нападение

Цена: 3 очка Пироса

Бросок: Ловкость + Атлетика + Азот – Защита противника

Персонаж выпускает из своего тела молнию, насыщенную энергией Флюкса. Атака игнорирует любую броню и наносит по очку летального урона за каждый успех, полученный Созданным.

Реторта:

Усвоение

Постоянный эффект: Просто взглянув на смертного, Прометид узнаёт, от какой стадии Отторжения тот страдает.

Сдержанность

Цена: Одно очко Пироса

Бросок: Самообладание + Эмпатия + Азот

До окончания сцены окружающие получают +1 дайс к попыткам сопротивления Отторжению

Подавление

Цена: 2 очка Пироса

Бросок: Внушительность + Эмпатия + Азот

На протяжении нескольких раундов, точное число которых равно успехам протагониста, окружающие забывают об Отторжении и не проходят проверок на его усугубление.

Умиротворение

Цена: 3 очка Пироса

Бросок: Внушительность + Коммуникабельность + Азот

На протяжении этой сцены Прометид не вызывает Отторжения у нескольких человек, точное число которых равно сумме полученных им успехов.

Реторта:

Перенаправление

Постоянный эффект: При проверках Обмана Созданный добивается исключительного успеха при трёх обычных вместо пяти. Более того, такой успех позволяет ему приписать любой жертве Состояние *Дурная слава*.

Козёл отпущения

Цена: Одно очко Пироса

Бросок: Манипулирование + Убеждение + Азот против Самообладания + Азота жертвы

До окончания сцены источником Отторжения становится жертва, а не сам Прометид. По иронии судьбы, сама жертва прекрасно чувствует, от кого исходит истинная угроза, а потому может попытаться переубедить окружающих.

Гнев природы

Цена: 2 очка Пироса

Бросок: Манипулирование + Знание животных + Азот против Решительности зверя

До конца сцены все животные в округе склонны нападать на козла отпущения с целью убить его или хотя бы прогнать со своей территории. Если жертва доживает до следующей сцены, животные успокаиваются, но сама жертва начинает страдать от следующей стадии Отторжения.

Шёпоты Яго

Цена: 3 очка Пироса

Бросок: Манипулирование + Обман + Азот против Решительности + Азота потенциального убийцы

Аналогично предыдущей способности, однако теперь убить жертву пытается другое разумное существо по выбору Прометида. В случае успеха убийца вполне может пройти проверку Рассудка.

Реторта:

Восстание

Постоянный эффект: Если персонаж вызвал Отторжение хоть у одного человека в пределах последних суток, он получает +2 дайса к проверкам Запугивания.

Неприязнь

Цена: Одно очко Пироса

Бросок: Внушительность + Запугивание + Азот

Люди, находящиеся в относительной близости от Прометида (например, в одном помещении с ним), приобретают Состояние *Отторжение*. Если они уже страдают от Отторжения, оно прогрессирует до следующей стадии. Из-за сильнейшего всплеска эмоций они получают штраф на все действия, равный текущей стадии Отторжения.

Избежать этого эффекта могут лишь самые волевые смертные, Решительность которых превышает сумму успехов, полученных Созданным при обращении к этому Раствору.

Покорение

Цена: 2 очка Пироса

Бросок: не требуется

Если Созданный наносит хотя бы очко урона смертному, страдающему от Отторжения, тот получает Помеху *Избит*.

Неистовство

Цена: 3 очка Пироса

Бросок: не требуется

Мало того, что персонаж наносит летальный урон голыми руками – он ещё и приобретает рейтинг оружия, равный степени Отторжения, от которой страдает его противник.

Электрификация

Обращение к этой Трансмутации без проявления обезображенности налагает на персонажа Состояние *Размагниченность*.

Новое Состояние:

Размагниченность

Персонаж заставляет любые предметы в пределах нескольких метров от себя (точное число которых равно его Азоту) немедленно выключиться. Теоретически это может упростить врагам задачу по поиску протагониста.

Избавление: Персонаж сталкивается с серьёзными последствиями: например, позволяя смертному охотнику выследить себя или отключая телефон, который немедленно требуется ему для звонка.

Веха: недоступна

Реторта:

Махинус

Постоянный эффект: Прометид интуитивно чувствует местонахождение любых электронных предметов (даже не включенных) в пределах 200 метров от себя. Кроме того, он может приблизительно определить их мощность. При желании Рассказчик может расширить этот диапазон: например, бури, вызванные Опустошением Франкенштейнов, можно почувствовать и за сотню километров. В качестве любопытного дополнения стоит отметить, что теперь Прометид знает места, в которые в пределах пары минут ударит молния.

Зажигание

Цена: Одно очко Пироса

Бросок: не требуется

Просто коснувшись предмета, Прометид заставляет его включиться. До тех пор, пока он не прерывает физического контакта, предмету не требуется никакой дополнительный источник питания.

Генератор

Цена: 2 очка Пироса

Прежде всего, при вложении двух очков Пироса *Зажигание* действует на любые приборы, которые Прометид может видеть собственными глазами. Физическое касание мгновенное заряжает аккумулятор предмета до самого максимума.

Если Созданный может передавать Пирос на расстоянии (например, благодаря Трансмутациям *Бенефиция* и *Вулкан*), прикосновение к сильному источнику электроэнергии позволяет ему исцелять свою свору на расстоянии или просто передавать её членам новые очки Пироса, почерпнутые из электроэнергии.

В дополнение ко всему, Прометид может коснуться источника электроэнергии и гарантировать, что тот не сломается от короткого замыкания. Последнее может оказаться особенно полезным в том случае, если сам Прометид или его товарищ пытается исцелиться, поглотив огромный объём энергии.

Призрак в машине

Цена: 3 очка Пироса

Бросок: Манипулирование + Ремесло или Компьютер + Азот

До окончания сцены Прометид управляет прибором на расстоянии, как если бы он держал его в собственных руках. Например, он может заставить компьютер в соседнем доме включиться и напечатать сообщение для владельца. Как правило, никаких проверок при этом не требуется, хотя если Прометиду всё же приходится пройти ту или иную проверку, он получает бонус +3.

Реторта:

Дуга

Постоянный эффект: Прометид испускает ток из кончиков пальцев. Этого недостаточно, чтобы нанести действительно сильный урон и тем более – атаковать противника на расстоянии, однако ток вполне может прожечь пластик или зарядить слабый аккумулятор. К сожалению, для исцеления других Прометидов силы подобного тока не хватит.

Искра

Цена: особая

Бросок: Ловкость + Атлетика + Азот

Каждое очко Пироса, потраченное при обращении к этой Трансмутации, либо добавляет +1 уровень к рейтингу урона любой электрической атаки, либо позволяет этой атаке проигнорировать один уровень брони. Основным способом применения этого Раствора считается усиление следующей же силы: *Шока*.

Если персонаж хочет просто атаковать противника, он прикасается к нему и проходит вышеописанную проверку Ловкости + Атлетики + Азота и наносит ему летальный урон электричеством. Вкладывать для этого Пирос необязательно.

Шок

Цена: 2 очка Пироса

Бросок: Ловкость + Атлетика + Азот

Прометид выпускает электрическую дугу сразу во всех противников, находящихся в пределах нескольких ярдов от него. Точное количество ярдов не должно превышать Азота протагониста. Шок наносит летальный урон в размере полученных успехов и может быть существенно усилен предыдущей способностью.

Божественная молния

Цена: 3 очка Пироса

Бросок: Ловкость + Атлетика + Азот

Божественная молния наносит урон по тем же правилам, что и Шок или Искра, однако после этого она продолжает наносить ещё по очку электрического урона за раунд. По умолчанию этот эффект длится шесть раундов, но если Созданный атакует раненого противника Искрой прежде, чем этот срок выйдет, счётчик из шести раундов обнулится.

Кроме того, вложение дополнительного очка Пироса при использовании Искры делает урон аггравированным. Тем не менее, эта модификация касается только тех пунктов урона, которые Прометид приобретает вложением очков Пироса. Например, если при использовании Искры Прометид вложит три очка Пироса, он может назначить первые два из них рейтингом урона, а последнее потратить на усугубление этого урона до аггравированного.

Реторта:

Оскиллитус

Постоянный эффект: Прометид окружает себя электромагнитным полем, которое позволяет ему по собственной воле перегружать небольшие электроприборы наподобие ноутбуков или смартфонов. При перегрузке такие предметы ломаются.

Кроме того, при попадании под электрические удары (например, под боевые Трансмутации других Прометидов) протагонист получает +2 очка Брони и +2 дайса на любые проверки сопротивления.

Изоляция

Цена: Одно очко Пироса

Бросок: Интеллект + Наука + Азот против Решительности жертвы

Прометид разрывает контакт электроприборов, принадлежащих жертве, с любыми источниками тока. В случае с предметами, требующими непрерывного подключения к розетке, это может привести к мгновенному выключению или даже поломке. Эффект длится по одному раунду за успех.

Прометиды, попавшие под действие этой способности, временно утрачивают возможность получать Пирос из электрического потока.

Замыкание

Цена: 2 очка Пироса

Бросок: Манипулирование + Наука + Азот против Выносливости каждой жертвы

Прометид испускает ультрафиолетовый импульс диаметром около метра. Каждый успех налагает на зрительное восприятие окружающих штраф -1. В дополнение к этому, импульс мгновенно сжигает любые искусственные источники света наподобие ламп или фар.

Азотная детонация

Цена: 3 очка Пироса

Бросок: Манипулирование + Наука + Азот против Выносливости каждой жертвы

Прометид испускает электромагнитный импульс диаметром около 15 метров за каждый уровень Азота. Люди, оказавшиеся в пределах трёх метров от Прометида, получают очко летального урона и должны пройти проверку Решительности + Выносливости, при провале которой они теряют сознание и начинают страдать от *Обездвиженности* (Состояние считается умеренным). Остальная часть импульса просто сжигает электротехнику в пределах вышеописанного радиуса.

Реторта: Императус

Постоянный эффект: Беспрерывный бег тока по телу протагониста удваивает для него скорость естественной регенерации. Кроме того, во время грозы Прометид куда чаще становится центром удара молнии, хотя за последнее отвечает только Рассказчик.

Шоковая терапия

Цена: Одно очко Пироса

Персонаж выбирает одного Созданного (или Пандорианца) в пределах видимости. За каждое очко Пироса, вложенное в эту силу, он устраняет у жертвы по три очка летального урона. Членам заклеимённой своры вместо очков Здоровья можно передавать Пирос.

Дистанционное поглощение

Цена: 2 очка Пироса

Бросок: не требуется

Прометид может подключаться к любым источникам электроэнергии на расстоянии – до тех пор, пока он их видит. В этом случае он получает лишь половину энергии от источника: например, если в обычных условиях прямой контакт с третьим рельсом наносит 10 очков урона, *Дистанционное поглощение* вытянет из него только 5 очков. Как обычно, эту энергию можно тратить на исцеление ран.

Утечка энергии

Цена: 3 очка Пироса

Бросок: Выносливость + Выживание + Азот

Подключившись к источнику энергии, Прометид автоматически получает четыре дополнительных очка Здоровья и два очка Воли сверх обычного максимума.

Люциферус

Обращение к этой Трансмутации без проявления обезображенности налагает на персонажа Состояние *Безрассудство*.

Новое Состояние:

Безрассудство

Персонаж теряет -2 дайса при проверках восприятия (или Самообладания, если они связаны с попытками заметить опасность).

Избавление: Персонаж или его друзья сталкиваются с серьёзными проблемами из-за безрассудства самого протагониста.

Веха: недоступна

Реторта:

Солнечная вспышка

Постоянный эффект: Когда персонаж хочет осветить окружающее пространство, ему достаточно приложить к этому усилие воли. После этого его тело начинает испускать свет, по яркости сопоставимый с обычной лампой. При желании Созданный может испускать и менее интенсивный свет. Отключить это "телесное освещение" можно в любое мгновение.

Ослепительный венец

Цена: Одно очко Пироса

Бросок: Внушительность + Запугивание + Азот

Любой, кто нападает на Прометида или на кого нападает он сам, слепнет на один глаз. С игромеханической точки зрения этот эффект находит своё отражение Помехе *Слепота*.

Жгучий венец

Цена: 2 очка Пироса

Персонаж окутывает небольшой радиус вокруг себя *Невыносимым жаром* (Помехой, описанной в основной книге правил **Chronicles of Darkness**). Точное количество ярдов, подверженных этому эффекту, равно Азоту самого Созданного. Тем не менее, штрафы за жар увеличиваются каждый раунд (а не каждый час). Радиус жара центрируется на самом Прометиде и передвигается вместе с ним.

Взрывчатый венец

Цена: 3 очка Пироса

Прометид активирует оба предыдущих эффекта, но в дополнение к ним жар начинает физически обжигать кожу других персонажей. Всякий, кто окажется в пределах означенного радиуса, проходит проверку Выносливости + Атлетики. В случае провала он получает очко урона – обычно летального, хотя вампирам, мумиям и другим Прометидам огонь будет наносить агgravированный урон.

Реторта:

Утренняя звезда

Постоянный эффект: Один раз за сцену персонаж может получить очко Воли, прибегнув к самому безрассудному, опрометчивому или попросту глупому решению текущей проблемы из всех возможных.

Игнис Фатуус

Цена: Одно очко Пироса

Бросок: Внушительность + Убеждение + Азот против Самообладания + Сверхъестественной характеристики (наподобие Гнозиса или Древнего зова)

Персонаж кажется окружающим необычайно подвижным, весёлым и интересным. С точки зрения Социального маневрирования его отношения с большинством людей начинаются с *хорошего* уровня, и до конца сцены любые проверки Социального маневрирования получают бонус +2.

Маяк

Цена: 2 очка Пироса

Бросок: Внушительность + Эмпатия + Азот против Решительности + Сверхъестественной характеристики (наподобие Силы крови, Гнозиса и так далее)

Жертва начинает повсюду следовать за персонажем. Она может сообщить окружающим о том, что с ней что-то не так, однако в целом до тех пор, пока она видит Созданного, она просто вынуждена идти за ним вслепую. Действие этого эффекта не ограничено: теоретически Прометид может водить несчастного за собой по всему континенту. Тем не менее, как только тот догоняет Созданного, степень его Отторжения вырастает на один уровень.

Зачинщик

Цена: 3 очка Пироса

Бросок: Внушительность + Коммуникабельность + Азот

Действие: продолжительное (каждый бросок отражает раунд гипнотического убеждения)

Персонаж смотрит на окружающих и проходит вышеописанную проверку, стараясь набрать сумму успехов, равную количеству жертв в толпе. Как только он накапливает эту сумму, толпа начинает видеть в нём своего лидера. Тем не менее, действия Прометида в качестве лидера должны соответствовать интересам самой толпы. Группа подростков, желающих поразвлечься, не станет просто так сжигать полицейский участок.

Если большинство людей в такой группе страдают от Отторжения, по окончании сцены оно повышается до следующей ступени.

Реторта: Сияние славы

Постоянный эффект: Персонажу, практикующему использование этой Реторты, нравится испытывать границы своей выносливости. Когда он расходует последний пункт своего Пироса, он получает бесплатное очко Воли.

Ярче солнца

Цена: Одно очко Пироса

Бросок: Решительность + Экспрессия + Азот

При обращении к Трансмутациям и защите от сверхъестественных воздействий Азот Прометида считается на единицу выше.

Римская свеча

Цена: 2 очка Пироса

Персонаж добавляет три дайса к ближайшему состязанию (вне зависимости от его характера). Более того, если он вложит дополнительные очки Пироса, то за каждое из них он получит ещё по +2 дайса.

Всё или ничего

Цена: 3 очка Пироса

В этой сцене Прометид может тратить любое количество Пироса в пределах одного раунда.

Реторта: Маяк Гелиоса

Постоянный эффект: Всякий, кто проходит проверку Рассудка, Паломничества или другой нравственной характеристики вблизи персонажа, получает +1 дайс благодаря ощущению внутреннего тепла, исходящего от протагониста.

Рассвет

Цена: Одно очко Пироса

Во время Социального маневрирования персонаж может опираться на Добродетель (или Эльпис) собеседника по тем же правилам, по которым обычно используются Пороки. Если собеседник видит, что Прометид может помочь ему удовлетворить свою Добродетель, его отношение к Созданному улучшается на одну ступень.

Указательный столб

Цена: 2 очка Пироса

Бросок: Внушительность + Убеждение + Азот – Решительность жертвы

За каждый успех персонаж превращает одну Социальную проверку в воспроизведение: иными словами, он перекидывает все неудачно выпавшие дайсы. При Социальном маневрировании его отношения с жертвой повышаются на одну ступень.

Загробный маяк

Цена: 3 очка Пироса

Бросок: Выносливость + Оккультизм + Азот

Эта способность представляет собой своеобразный способ оживления умирающих Прометидов. Когда последнее очко Здоровья *другого* Созданного получает аггравированный урон, протагонист должен успеть прикоснуться к нему и активировать эту способность.

В случае успеха он, умирающий и все члены их заклеймённых свор получают видение, в котором они действуют вместе. Рассказчик вправе описать эту грёзу так, как ему удобно, однако по её окончании каждый успех, полученный протагонистом, смягчает по очку аггравированного урона жертвы до летальной стадии. Если у него остаются незадействованные успехи, летальный урон можно смягчить до тупого.

Метаморфозис

Обращение к этой Трансмутации без проявления обезображенности налагает на персонажа Состояние *Атавизм*.

Новое Состояние:

Атавизм

Мыслительные процессы протагониста существенно замедляются, уступая место звериному чутью. Его Ментальные Атрибуты временно получают штраф -2, что может значительно повлиять на Инициативу или Защиту.

Избавление: Состояние прерывается после одной успешной проверки Ментального Атрибута.

Веха: недоступна

Реторта:

Апгаре

Постоянный эффект: Прометид игнорирует одну из Помех *Экстремальные погодные условия* за сцену.

Благословение Фетиды

Цена: Одно очко Пироса

Бросок: не требуется

Вложив очко Пироса, персонаж заставляет свои лёгкие дышать водой. Примечательно, что при этом утрачивает способность дышать простым воздухом, а потому Созданный должен немедленно погрузиться в воду. Более того, этот эффект остаётся в силе до тех пор, пока Прометид не вложит ещё очко Пироса для его отмены.

Удирающий паук

Цена: 2 очка Пироса

Персонаж может карабкаться по любым вертикальным поверхностям, словно паук или муха. В случае со скользкими поверхностями Рассказчик может потребовать проверку Силы + Атлетики. Та же проверка требуется в том случае, если персонаж карабкается по потолку.

Прокрустова мера

Цена: 3 очка Пироса

Бросок: Решительность + Медицина + Азот

На этом уровне саморазвития Прометид обретает возможность изменять размер и пропорции различных частей своего тела. Он может вытянуть себе ноги, чтобы удлинить шаг, либо заставить всё тело протиснуться в крохотное отверстие. Наконец, может сделать плоть гибкой и эластичной, чтобы смягчить даже самый могучий удар.

В течение этой сцены Прометид может управлять консистенцией своего тела в соответствии с правилами, описанными в разделе Изменений (см. ниже). Хотя эта способность универсальна, Созданный может использовать только одно из таких преимуществ за активацию. Например, если Прометид активировал эту Трансмутацию, чтобы использовать Изменение *Длинные ноги* и увеличить Скорость, у него не получится одновременно использовать *Эластичное тело*, чтобы создать себе естественную броню, пока он не вернёт длину ног к нормальному размеру в качестве мгновенного действия.

Тем не менее, если протагонист использует эту способность, чтобы изменить длину *конечностей*, Прометид может внести изменения сразу в обе руки или обе ноги за одну активацию. Эффекты Прокрустовой меры сохраняются до конца сцены, во время которой Прометид может пользоваться любой из описанных ниже способностей.

Изменения: Здесь перечислены только самые распространенные изменения, доступные Прометидам благодаря этой Трансмутации. Рассказчик может разрешить игрокам

использовать и другие изменения, придерживающиеся общей концепции Прокрустовой меры (например, удлинение ушей для обострения слуха или изменение пальцев для увеличения скорости набора текста).

- **Длинные руки:** Прометид может растянуть руки так, что ему станут доступны предметы, которые в обратном случае находились бы за пределами его досягаемости. Обе руки удлиняются на один фут за каждый успех. Если Созданный, обладающий этим Изменением, вступает в бой, он повышает Защиту на единицу, поскольку ему не нужно подходить к противнику в упор, чтобы достать его. Равным образом, Созданный может удлинить лишь одну из рук, чтобы дотянуться до какого-либо объекта, лежащего слишком далеко от него. В таком случае руку можно удлинить на два фута за каждый успех, но однако Созданный не получит бонуса +1 к защите. Более того, он получает штраф -1 на любые боевые броски до конца действия Трансмутации, поскольку испытывает трудности с координацией движений короткой и длинной рук. В случае с исключительным успехом руки Созданного вырастают на два фута за успех (или на три, если Прометид удлиняет только одну конечность).

- **Длинные ноги:** Созданный заставляет бёдра и голени удлиниться на один фут за успех, добавляя за каждый успех по +1 очку к Скорости. В случае с исключительным успехом Созданный может удлинить ноги на два фута за каждый успех, что увеличивает этот бонус на +2 очка Скорости за успех.

- **Податливый скелет:** Созданный может временно размягчить структуру скелета, что позволяет ему просачиваться в любое отверстие, превышающее в диаметре хотя бы один фут. Созданный может с лёгкостью протаскать своё тело через узкую шахту вентиляции, через которую он может ползти с половиной Скорости за раунд в качестве мгновенного действия, хотя при этом он и утрачивает свою Защиту. Если данное Изменение используется вместе с *Длинными руками* или *Длинными ногами*, соответствующие конечности также становятся гибкими, а потому способны сгибаться вокруг углов или принимать невозможные при обычных условиях положения. Исключительный успех позволяет Созданному просочиться в любое отверстие, превышающее в диаметре три дюйма.

- **Эластичное тело:** Созданный может изменить структурную целостность всего тела, обеспечивая его упругостью толстого слоя резины. Эластичное тело смягчает любые повреждения от тупого урона, хотя по-прежнему уязвимо для режущих предметов и огня. Созданный получает за каждый успех по одному пункту брони. В случае с исключительным успехом Созданный может преобразовывать летальные повреждения в тупые.

Реторта:

Бэ́стиэ Фа́циэс

Постоянный эффект: Прометид рассчитывает свою Защиту по *наивысшему* значению Сообразительности или Ловкости.

Врождённое оружие

Цена: Одно очко Пираса

Персонаж отращивает клыки или когти, которые считаются летальным оружием +1. Учтите, что для нанесения укуса в бою требуется предварительно заключить противника в захват.

Обличье баргеста

Цена: 2 очка Пираса

Бросок: не требуется

В раунд преобразования Прометид теряет свою Защиту. В форме баргеста он получает +1 очко Силы, +3 очка Скорости и +1 бонус на все броски восприятия. Если Прометид владеет способностями Сенсориума, он может активировать их бесплатно, пока остаётся в форме баргеста. Наконец, укусы и удары когтями этого существа наносят летальные повреждения с бонусом +1.

Химера

Цена: 3 очка Пироса

Бросок: Выносливость + Знание животных + Азот

Прометид обретает способности идеального имитатора, получая возможность подражать любому животному или даже другому существу, включая структуру его тела (мех, кость и т.д.). Для этого он должен коснуться создания, которое он желает скопировать, после чего активировать эту способность.

Как только Созданный прикасается к оригиналу и активирует эту способность для копирования его формы, данный экземпляр сохраняется в его "ментальном архиве" в течение количества недель, равного уровню его Азота. Если за это время он вкладывает очко опыта в запоминание этой формы, она навсегда остаётся в его памяти.

Прометид способен принимать формы, значительно отличающиеся по размеру от него самого. Каждый пункт разницы между Размером Созданного и животного требует обладания одним очком Азота. Иными словами, Прометид, обладающий 5 очками Размера и 3 уровнями Азота, может сокращаться до существ Размером или увеличиваться до созданий Размером 8.

Если он принимает форму меньшего существа, лишнее количество плоти Созданного просто отбрасывается в процессе преобразования. Чтобы вернуться в нормальное состояние, Прометид должен вернуть себе выброшенные остатки тела и слиться с ними. В случае если остатки оказываются уничтожены тем или иным образом, Прометиду необходимо поглотить достаточное количество пищи, чтобы нарастить потерянный объём плоти - приблизительно 50 фунтов за каждое очко Размера, которое следует восстановить.

Изменение длится до окончания сцены.

Реторта:

Тегере

Постоянный эффект: Потратив одно мгновенное действие, Прометид покрывает свою кожу бронёй 2/0, защищающей от тупого урона. Выглядеть она может как угодно, хотя обычно приобретает форму тонкого слоя жира или чешуи.

Непробиваемая оболочка

Цена: Одно очко Пироса

Бросок: Выносливость + Выживание + Азот

Прометид покрывает своё тело бронёй 2/4, защищающей, помимо прочего, и от летального урона. Он не тратит на это мгновенного действия (и потому может сделать в этом же раунде что-нибудь ещё), однако утрачивает -1 пункт Защиты. Каждый успех продлевает действие этой брони на один раунд.

Шипастая броня

Цена: 2 очка Пироса

Бросок: Выносливость + Холодное оружие + Азот

Прометид отращивает шипы, гвозди, стеклянные пики или другие острые элементы, которые покрывают всё его тело. Попытка атаковать персонажа вблизи наносит очко летального урона нападающему или понижает Прочность его оружия на единицу. Как и в случае с предыдущей способностью, каждый успех продлевает действие этой брони на один раунд.

Осколочный град

Цена: 3 очка Пироса

Броня приобретает уровень 4/4, но понижает Защиту и Скорость Созданного на -2 пункта. С другой стороны, теперь Прометид может запускать в окружающих части этой брони, проходя проверки Атлетики + Ловкости. Дальность стрельбы равна трём метрам за каждый уровень Азота, причём персонажу не нужно выбирать конкретную цель: осколки брони летят

во всех окружающих. В этих целях рассчитывайте Защиту противников по самому высокому рейтингу этой характеристики во всей группе врагов. К сожалению, каждый из таких выстрелов отрывает вместе с бронёй и кожу самого Прометида, нанося ему пункт летального урона.

Для создания самой брони персонаж не проходит никаких проверок: она остаётся с ним до окончания сцены.

Реторта: Верто

Постоянный эффект: Прометид может изменять свою внешность по собственной воле, но лишь в достаточно ограниченном диапазоне. Например, он может изменить цвет глаз, длину волос и оттенок кожи, но не размер всего тела.

Взгляд медузы

Цена: Одно очко Пироса

Бросок: Выносливость + Запугивание + Азот

Персонаж искажает своё лицо, делая его злым, хищным и даже немного чудовищным. Каждый успех, полученный при обращении к этому Раствору, наделяет Созданного +1 дайсом к проверкам Запугивания в этой сцене. Использование Социальных Навыков в мирных целях получает равнозначный штраф. Персонаж может отменить действие Раствора прежде, чем закончится сцена.

Обыватель

Цена: 2 очка Пироса

Бросок: Манипулирование + Обман + Азот

До окончания сцены окружающие видят в персонаже самого обычного "среднестатистического" человека. Они попросту не способны запомнить черты его лица или другие физические признаки, поскольку они напоминают признаки сразу всех смертных, живущих в округе. С другой стороны, персонаж и сам утрачивает -3 дайса при Социальных проверках, поскольку он кажется необъяснимо скучным.

Глиняное тело

Цена: 3 очка Пироса

Бросок: Ловкость + Медицина + Азот

Персонаж может изменять своё тело практически в любом диапазоне, изменяя цвет кожи и длину волос, меняя пол, увеличиваясь или сокращаясь в размерах (но только на 1 уровень) и так далее. Он не может приобрести чужие способности (в частности – сверхъестественные), однако при желании может скопировать внешность любого смертного или даже мистического существа.

Изменение длится по одному раунду за успех, после чего Прометид должен пройти ту же проверку *без* траты Пироса. До тех пор, пока у него остаётся хотя бы один успех, он сохраняет свою изменённую внешность.

Гипноз

Обращение к этой Трансмутации вызывает у Прометида либо обезображенность, либо Состояние *Бессердечность*.

Новое Состояние:

Бессердечность

Прометид теряет -2 дайса при проверках Эмпатии, поскольку видит в других не личностей, а обычные инструменты.

Избавление: Добровольный провал Социальной проверки при общении с людьми.

Веха: недоступна

Реторта:

Фобос

Постоянный эффект: При проверках Запугивания Прометид добивается исключительного успеха при трёх обычных вместо пяти. Более того, такой успех позволяет ему приписать любой жертве Состояние *Потрясение*.

Особое Состояние:

Потрясение

Что-то поколебало вашу веру в себя. Теперь вы боитесь, что не сможете справиться с определённой задачей – и что хуже всего, ваш страх делает провал всё более вероятным. Для избавления от этого Состояния вы должны по собственной воле превратить успешный бросок в провал. Взамен вы получаете Веху.

Избавление: Вы проваливаете проверку по собственной воле.

Веха: отсутствует

Гремучая змея

Цена: Одно очко Пироса

Бросок: Внушительность + Запугивание + Азот против Самообладания + Азота

Жертва старается сократить длительность взаимодействия с Прометидом до самого минимального срока. Например, полицейский не станет убегать от него, но ограничится коротким предупреждением, секретарша выдаст информацию своего босса, только бы отделаться от неприятного незнакомца, а охранник поднимет шлагбаум, не вылезая из своей будки.

Если Прометид использует Социальное маневрирование, жертва утрачивает одну Дверь.

Устрашение

Цена: 2 очка Пироса

Бросок: Внушительность + Запугивание + Азот против Решительности + Азот

До окончания сцены жертва страдает от Состояния *Испуг*. Свой эмоциональный стресс она связывает непосредственно с Прометидом.

Жуть

Цена: 3 очка Пироса

Бросок: Внушительность + Запугивание + Азот – Выносливость жертвы

Жертва видит настолько реальный кошмар, что немедленно проходит проверку Рассудка (или другой этической характеристики наподобие Человечности) со штрафом -2. Более того, она получает по очку тупого урона от сильнейшего нервного перенапряжения и теряет сознание до тех пор, пока не восстановит хотя бы очко Здоровья.

Реторта:

Эрот

Постоянный эффект: При проверках Убеждения Прометид добивается исключительного успеха при трёх обычных вместо пяти. Более того, такой успех позволяет ему приписать любой жертве Состояние *Обморочность*.

Снисходительность

Цена: Одно очко Пироса

Бросок: Манипулирование + Убеждение + Азот против Самообладания + Азота

До окончания сцены жертва старается помогать Прометиду в его начинаниях, не считая самых серьёзных проектов. В целом персонаж получает +2 дайса к Социальным проверкам и производит наилучшее первое впечатление при использовании Социального маневрирования.

Зачарование

Цена: 2 очка Пироса

Бросок: Манипулирование + Убеждение + Азот против Решительности + Азота

Жертва впадает в полугипнотическое состояние и выполняет один приказ Прометида. Проблема заключается в том, что она делает это буквально: Созданный должен внимательно следить за своими словами.

Воспламенение

Цена: 3 очка Пироса

Бросок: Внушительность + Запугивание + Азот против Решительности + Азота

Жертва становится главным фанатом и стражем Созданного в одном лице. До окончания сцены она не покинет его и будет следить за тем, чтобы никто не причинил ему вред. С игровой точки зрения она получает Состояние *Одержимость*, а если кто-нибудь нападает на Прометида – то и Помеху *Сумасшествие*. В конце сцены она повышает уровень Отторжение на единицу, возвращает себе способность рационально мыслить и – если она успела совершить какое-нибудь преступление на этой вынужденной службе у Созданного – проходит проверку Рассудка.

Реторта:

Эрида

Постоянный эффект: При проверках Обмана Прометид добивается исключительного успеха при трёх обычных вместо пяти. Более того, такой успех позволяет ему приписать любой жертве Состояние *Растерянность*.

Особое Состояние:

Растерянность

Персонаж теряет -2 дайса при проверках Интеллекта и Сообразительности.

Избавление: Полчаса сосредоточенного мышления. Получение летального урона.

Веха: отсутствует

Перенаправление

Цена: Одно очко Пироса

Бросок: Манипулирование + Обман + Азот против Решительности + Азота

Жертва получает штраф -3 к выполнению самой важной Ментальной задачи, которую она хотела решить в ближайшее время.

Оглушение

Цена: 2 очка Пироса

Бросок: Решительность + Обман + Азот – Решительность жертвы

Жертва утрачивает по одному действию за каждый успех Прометида.

Мгла

Цена: 3 очка Пироса

Бросок: Внушительность + Обман + Азот – Решительность жертвы

Жертва впадает в кататоническое состояние. В конце сцены она приходит в себя, однако начинает страдать от Амнезии, которая мешает ей вспомнить, что происходило на протяжении последних десятков минут. Амнезия проходит через несколько дней, точное число которых равно успехам, полученным персонажем. Увы, неожиданный прилив воспоминаний ошеломляет жертвы настолько, что она проходит проверку Рассудка со штрафом -2 и приобретает следующий уровень Отторжения – или хотя бы первый.

Реторта:

Пентос

Постоянный эффект: При проверках Эмпатии Прометид добивается исключительного успеха при трёх обычных вместо пяти. Более того, такой успех позволяет ему приписать любой жертве Состояние *Раскаяние*.

Подрыв

Цена: Одно очко Пироса

Бросок: Манипулирование + Эмпатия + Азот против Решительности + Сверхъестественной характеристики (наподобие Силы крови или Психе́)

До конца сцены жертва теряет возможность расходовать очки Воли.

Поражение

Цена: 2 очка Пироса

Бросок: Внушительность + Эмпатия + Азот против Решительности + Сверхъестественной характеристики (наподобие Гнозиса, Примума и так далее)

Даже в случае провала этой проверки жертва немедленно приобретает Помеху *Избит*, а в случае успеха она не может даже расходовать Волю на совершение агрессивных действий.

Угнетение

Цена: 3 очка Пироса

Бросок: Манипулирование + Эмпатия + Азот против Решительности + Сверхъестественной характеристики (наподобие Древнего зова или Азота)

До окончания сцены жертва не может совершить какое-либо действие, пока не потратит на это пункт Воли. Кроме того, она не может добавлять Решительность к проверкам защиты от тех или иных форм психического давления.

Наконец, она впадает в Состояние *Сломленности* на несколько дней, точное число которых равно успехам Созданного.

Сатурнинус

Обращение к этой Трансмутации без проявления обезображенности налагает на персонажа Состояние *Регрессия*.

Новое Состояние: Регрессия

Персонаж теряет -2 дайса при общении с людьми, поскольку с трудом понимает, как должны вести себя живые, разумные существа.

Избавление: Добровольный провал Социальной проверки при общении со смертными. Восстановление Воли благодаря Эльпису.

Веха: отсутствует

Реторта: Далёкий зов

Постоянный эффект: Прометид чувствует Азотную радиацию куда острее большинства Созданных. Считайте, что источник обладает Азотом +1 уровня. Кроме того, персонаж может сказать, в каком направлении и на каком расстоянии находится этот источник. Хотя персонаж и не может назвать точное количество метров или километров, он слышит этот источник так же, как обычный человек слышит громкую музыку или чувствует сильный жар. При желании Рассказчик может назначать проверку Сообразительности + Выживания с любыми модификаторами. В случае успеха герой находит источник "зова".

Слова в огне

Цена: Одно очко Пироса

Бросок: Сообразительность + Эмпатия + Азот

Эта способность используется Прометидами во время Меры – встречи с незнакомым Созданным. Каждый успех позволяет герою узнать один из следующий аспектов личности собеседника: его Эльпис, Муку, текущий Путь Очищения, Азот, Паломничество, зафиксированную Реторту (то есть ту Реторту, которую Прометид выкупил за очко Витриоли при переходе на другой Путь Очищения) или текущую сумму Витриольных вех и опыта.

Кроме того, эту силу можно направить на изучение Атанора. В этом случае успех позволяет почувствовать, сколько Витриоли было вложено в эту святыню. Рассказчик может открыть персонажу и другие сведения.

Контролируемое горение

Цена: 2 очка Пироса

Бросок: Самообладание + Экспрессия + Азот

Каждый успех позволяет понизить (или повысить) Азот персонажа на один уровень в целях избежания (или привлечения) внимания Пандорианцев и других Прометидов. Если Азот падает таким образом до нуля, засечь протагониста попросту невозможно. В дополнение ко всему, такой Созданный начинает казаться простым человеком даже другим мистическим представителям Хроник Тьмы.

Беседа с огнём

Цена: 3 очка Пироса

Бросок: Манипулирование + Экспрессия + Азот против Решительности + Азота

Действие: продолжительное состязание (всего нужно набрать по три успеха за каждый уровень Азота другого Созданного; каждый бросок отражает раунд психической борьбы)

Эта способность позволяет прерывать Муку других Прометидов. Персонаж должен набрать требуемую сумму успехов, не провалив не одного броска. В случае успеха он останавливает Муку другого Созданного и получает Веху.

Беседу с огнём невозможно использовать, если персонаж сам погружается в состояние Муки.

Реторта:

Постижение тайн

Постоянный эффект: Прометид внимательно слушает и запоминает бесчисленные Толкования других Прометидов. Опыт более старых Созданных наделяет его +1 дайсом при сопротивлении Социальным и Ментальным воздействиям любых видов. В этих же целях его Азот считается на +1 уровень выше, чем обычно.

Метки паломника

Цена: Одно очко Пироса

Бросок: Интеллект + Оккультизм + Азот

Игрок задаёт Рассказчику один из следующих вопросов:

- Посещали ли это место Созданные, которые всё ещё бродят по этому свету?
- Могу ли я пройти здесь Рубеж?
- Чего мне следует здесь опасаться?
- Есть ли здесь поблизости Атанор?
- Есть ли тут метки, оставленные другими Созданными?

Мудрость веков

Цена: 2 очка Пироса

Бросок: Интеллект + Оккультизм + Азот

Персонажа накрывает волной переживаний, связанных с воспоминаниями о событиях, никогда не имевших места в его судьбе. За каждый успех, полученный при обращении к этой Трансмутации, персонаж выбирает по одному Ментальному Навыку. В этой сцене проверки таких Навыков становятся воспроизведением: персонаж перекидывает все неудачно выпавшие дайсы. Кроме того, Рассказчик вполне может передать через эти причудливые воспоминания информацию, которую персонаж даже гипотетически не мог получить сам.

Слияние

Цена: 3 очка Пироса

Бросок: не требуется

Персонаж взрезает себе кожу и выдавливает из образовавшейся раны несколько капель своего темперамента. Если затем он его поглотит, его охватят видения, показывающие путь к преодолению Рубежа или сообщающие ему другую важную информацию. Если темперамент поглощает другое существо, оно начинает частично понимать, что собирается сделать Созданный в ближайшее время. Тем не менее, по усмотрению Рассказчика, такой глоток может вызвать у жертвы Отторжение.

Мало кому известно, что эти видения черпают свою силу в коллективной памяти всех Прометидов, принадлежащих к Наследию протагониста. По этой причине Стихийные Прометиды не получают видений своего Наследия, вместо этого опираясь на опыт своей своры – конечно, если они таковой обладают.

Реторта:

Ревущее пламя

Постоянный эффект: Если Прометид вкладывает очки Пироса в повышение своих Атрибутов, эффект длится два раунда вместо одного.

Катализатор

Никаких бросков и вложений не требуется. Когда персонаж получает Веху за следование своей Роли, один Атрибут по выбору игрока повышается на единицу до конца этой игровой встречи.

Погоня за надеждой

Никаких бросков и вложений не требуется. Когда персонаж восстанавливает очко Воли благодаря своему Эльпису, он также получает пункт Пироса. Если он восполняет весь запас Воли, он получает сразу несколько очков Пироса. Точное число таких очков равно половине всего запаса этой характеристики с округлением вверх.

В состоянии Муки эти же правила позволяют Созданному черпать Пирос непосредственно из своей Муки.

Сверхчеловеческая адаптация

Никаких бросков и вложений не требуется. Персонаж может приобретать Преимущества вложением Пироса по тем же правилам, по которым он может повышать свои Атрибуты. Разница состоит в том, что такое приобретение остаётся в силе до окончания сцены. Рассказчик вправе закрыть игроку доступ к определённым Преимуществам.

Реторта:

Освящение сосуда

Постоянный эффект: В одной из трёх категорий Навыков по выбору игрока штрафы за применение нетренированных Навыков сокращаются на единицу.

Защитная капсула

Цена: Одно очко Пироса

Бросок: Выносливость + Оккультизм + Азот

Прометид может вложить свою Витриоль в небольшую капсулу (Размером 1), состоящую из чистого Пироса. Для того чтобы добраться до такой Витриоли, Пандорианцам или другим агрессивным созданиям придётся пробить капсулу, Прочность которой равна успехам, полученным при броске активации. Более того, если Прометид держит капсулу при себе, противник должен проходить проверки атаки со штраф -2 за нанесение прицельных ударов.

С другой стороны, Прометид может намеренно бросить капсулу в сторону, чтобы выиграть время для побега.

Электролиз темпераментов

Цена: 2 очка Пироса

Прометид намеренно отравляет собственный организм. Любой противник, кусающий его или пытающийся высосать его кровь, получает по очку тупого урона за каждый пункт повреждений, которые он наносит самому Прометиду.

Пиротическое клеймо

Цена: 3 очка Пироса

Бросок: Внушительность + Оккультизм + Азот

Все, на кого Прометид направляет действие этой способности, приобретают Состояние *Заклеймённая свора*.

Новое Состояние:

Заклеймённая свора

Персонаж получает +2 дайса к проверкам Эмпатии, связанным с членами его своры. Более того, до тех пор пока он чувствует Азотную радиацию своих товарищей, он может передавать им по одному очку Пироса каждую сцену.

За каждого представителя своего Наследия, участвующего в заклеимённой своре, он теряет -1 дайс при проверках Муки. С другой стороны, по +1 дайсу он получает за каждого представителя *другого* Наследия, состоящего в своре.

Как и в книгах Первой редакции, представители одного Наследия усугубляют рост Опустошения, в то время как члены разных Наследий – замедляют его.

Все Вехи, полученные благодаря этому Состоянию, считаются коллективными. По усмотрению игроков и Рассказчика, это правило можно распространить и на любые другие Вехи: в этом случае *все* Вехи в игре будут считаться групповыми.

Избавление: Персонаж тратит очко Пироса, чтобы разорвать связь со своей сворой. С другой стороны, *каждый* член своры может потратить по очку Пироса, чтобы прогнать товарища, потерявшего их доверие и любовь.

Веха: Персонаж получает Веху в каждой главе, в которой он оказывается в неудобных, опасных или рискованных условиях из-за желания помочь своей своре или даже из-за самого наличия связи с её представителями.

Сенсориум

Обращение к этой Трансмутации без проявления обезображенности налагает на персонажа Состояние *Синестезия*.

Новое Состояние:

Синестезия

Отвлечённый неожиданным слиянием всех чувств воедино, Созданный утрачивает -2 дайса при проверках восприятия.

Избавление: Добровольный провал проверки восприятия.

Вежа: недоступна

Реторта:

Стекловидный темперамент

Постоянный эффект: Прометид видит в полной темноте, хотя и воспринимает картинку лишь в чёрно-белом спектре. Ему не нужен свет даже для того, чтобы прочитать что-нибудь в кромешной тьме. Кроме того, он не получает штрафов к визуальному восприятию до тех пор, пока у него вообще есть глаза.

Огненное зрение

Цена: Одно очко Пироса

Бросок: не требуется.

До конца сцены у персонажа развивается тепловидение. Большую часть окружающих объектов он видит как монолитную, одноцветную массу, однако он сможет увидеть тепло, исходящее даже от спрятавшегося противника. Зрение носит функциональный характер: как только оно начинает мешать Прометиду, он может проигнорировать этот эффект и вернуть его по собственной воле позже в пределах сцены.

Острое зрение

Цена: 2 очка Пироса

Бросок: Сообразительность + Самообладание + Азот

Созданный начинает видеть сквозь стены. Каждый успех, полученный при броске активации, позволяет ему видеть сквозь десять метров твёрдой материи. Поиск тайников и других малозаметных предметов получает бонус в виде Азота протагониста.

Эфемерное зрение

Цена: 3 очка Пироса

Бросок: Сообразительность + Самообладание + Азот

До окончания сцены персонаж видит духов и призраков, пребывающих в состоянии Сумрака.

Реторта:

Восприимчивый темперамент

Постоянный эффект: Прометид добавляет Азот ко всем проверкам восприятия.

Память переводчика

Цена: Одно очко Пироса

Бросок: Интеллект + Образование + Азот

Действие: продолжительное (всего требуется набрать от 5 до 20 успехов; каждый бросок отражает раунд при истолковании символов или час при переводе текстов)

Прометид переводит любой письменный текст, включая иероглифические и зашифрованные варианты. Сумма успехов, требуемая для успешного истолкования текста, зависит от сложности текста:

- короткая фраза требует 3 успехов
- абзац требует уже 7 успехов
- страница – 10 успехов
- научная формула потребует сразу 15 успехов
- шифры требуют не меньше 20 успехов

Тонкие чувства

Цена: 2 очка Пироса

Бросок: отсутствует, хотя сам эффект этой силы влияет на броски восприятия

Все проверки восприятия в этой сцене проходят по правилам воспроизведения: игрок перекидывает все неудачно выпавшие дайсы. В маловероятном случае полного провала герой приобретает Состояние *Синестезия*.

Окружное зрение

Цена: 3 очка Пироса

Бросок: Сообразительность + Самообладание + Азот

Персонаж не только видит, но и чувствует, слышит и осязает всё, что его окружает (в пределах 360°). Защита протагониста вырастает на +2 очка, а заставить его врасплох становится невозможно. Более того, если Рассказчик объявляет о нападении спрятавшегося противника, игрок может активировать эту силу пассивным образом и воспользоваться её бонусами прежде, чем враг нанесёт удар.

Реторта:

Стереоскопический темперамент

Постоянный эффект: Изучение мотивов, эмоций и других психологических составляющих чужой личности получает бонус +2.

Чтение ауры

Цена: Одно очко Пироса

Бросок: Сообразительность + Эмпатия + Азот – Самообладание

За каждый успех игрок может задать Рассказчику по одному вопросу об эмоциональном или мистическом состоянии жертвы. Примерами вопросов могут служить несколько следующих:

- Какое чувство возобладаало над этим человеком сейчас?
- На чём он сосредоточен?
- Собирается ли он напасть?
- Тяготится ли он Отторжением, и если да, то к какому типу принадлежит это Отторжение?
- Какую эмоцию он пытается спрятать?
- Человек ли это вообще?

Внутренний голос

Цена: 2 очка Пироса

Бросок: Сообразительность + Самообладание + Азот против Самообладания + Азота

В течение одного раунда Прометид слышит поверхностные мысли жертвы.

Ясновидение

Цена: 3 очка Пироса

Бросок: Сообразительность + Расследование + Азот против Самообладания + Азота

Действие: состязание

До окончания сцены Прометид может изучать свою жертву стандартными органами восприятия вне зависимости от расстояния. Например, к концу сцены он может понюхать, чем пахнет предмет в руке человека, который теперь уже находится в совершенно другой части города.

Если "жертвой" становится предмет или место, Прометид может осматривать ближайшие пять метров вокруг него.

Реторта: Соматический темперамент

Постоянный эффект: При проверках Выживания Прометиду требуется только пять обычных успехов для достижения исключительного. В отличие от большинства других Реторт, Соматический темперамент позволяет Созданному использовать любую из трёх уникальных способностей за одно очко Пироса. Тем не менее, если он хочет активировать сразу два или три Раствора, он должен вложить в это два или три очка Пироса соответственно.

Нюх ищeyки

До конца сцены Прометид получает +2 дайса к проверкам обоняния, включая преследования жертвы по запаху.

Тонкий вкус

Бросок: Интеллект + Выживание или Наука

Попробовав вещество на вкус, персонаж определяет один, самый важный его компонент – или сразу два в случае исключительного успеха. Если протагониста пытаются отравить, успешное использование этой способности позволяет ему предотвратить смертоносный глоток.

Чувствительные уши

Бросок: Сообразительность + Выживание

Каждый успех позволяет Созданному либо сосредоточиться на одном важном источнике звуков, либо проигнорировать один из таких источников. Например, он может прислушаться к разговору двух зрителей в шумном театральном зале.

В дополнение к этому, персонаж способен воспринимать даже самые низкочастотные или, напротив, высокочастотные звуки, которые остаются неслышными для обычных людей.

Наконец, в случае ослепления персонаж сохраняет Защиту в полном объёме.

Спиритус

Обращение к этой Трансмутации без проявления обезображенности налагает на персонажа Состояние *Призрачный якорь*.

В качестве уникального требования Трансмутация *Спиритус* требует от Прометида хотя бы самого базового знакомства с тем существом, которое он пытается подвергнуть влиянию своих Реторт и Растворов. Прежде всего, персонаж должен сам понимать, что перед ним – сверхъестественное создание, а не человек. Кроме того, он должен провести не меньше трёх минут за разговором с этим чудовищем – или не меньше трёх раундов в схватке.

Новое Состояние: Призрачный якорь

Любой призрак, дух или другое эфемерное существо может сделать протагониста собственным *якорем*. Это значит, что при попытках повлиять на Прометида оно сможет тратить на один пункт Эссенции меньше, однако отныне ему придётся оставаться в пределах пяти шагов от своего якоря.

Избавление: Связь с призраком или духом приводит к неприятностям.

Веха: недоступна

Реторта: Клада

Постоянный эффект: Прометид окружает себя аурой, напоминающей монстрам об их родовом проклятии. Приближаясь к Созданному, вампиры чувствуют обжигающее касание пламени, оборотни чуют в воздухе запах серебра, а подменыши вспоминают о холодном железе. Это наделяет Созданного +2 очками Защиты от этих существ. Тем не менее, в каждый отдельный момент Прометид может наделить свою ауру защитой только от одного типа существ. Смена "вражеского вида" требует мгновенного действия.

Пронзание сердца

Цена: Одно очко Пироса

Бросок: не требуется

В течение нескольких раундов, точное число которых равно Азоту протагониста, персонаж может проводить прицельные атаки по монстрам со штрафом, сокращённым на -2 единицы. Игрок должен выбрать конкретного монстра, на которого собирается напасть персонаж.

Колючая аура

Цена: 2 очка Пироса

Персонаж усиливает постоянный эффект Реторты, описанный выше. Теперь любой представитель враждебного персонажу вида, который окажется на расстоянии вытянутой руки от протагониста, будет получать по очку летального урона за раунд. Эффект длится сцену.

Жгучий удар

Цена: 3 очка Пироса

Бросок: Внутренность + Азот

Действие: пассивное

На протяжении нескольких раундов, точное число которых равно полученным успехам, Прометид может наносить одному конкретному чудовищу аггравированный урон голыми руками.

Реторта:

Клюпеум

Постоянный эффект: Любая мистическая способность, позволяющая чудовищам распознавать чужаком, в случае с Созданным получает штраф -2. Если эта способность не предполагает броска, Прометид вступает с чудовищем в мистическое состязание, известное как Столкновение воли.

Персональный щит

Цена: Одно очко Пироса

При сопротивлении другим мистическим силам Азот Прометида считается вдвое выше до самого конца сцены.

Покровительство

Цена: 2 очка Пироса

Бросок: Выносливость + Выживание + Азот

За каждый успех, полученный при броске активации, Прометид выбирает по одному союзнику, который должен находиться в пределах нескольких метров от него (точное число метров равно его Азоту). До окончания сцены эти союзники будут получать бонус к любым состязаниям, равный Азоту Созданного. Кроме того, половина этого бонуса будет добавляться к защитным проверкам союзников при сопротивлении сверхъестественным силам.

Мистическая крепость

Цена: 3 очка Пироса

Бросок: Интеллект + Оккультизм + Азот

Созданный наделяет окружающую площадь размером 30 квадратных футов (около 10 квадратных метров) защитой от враждебных способностей. Активация мистических сил, к которым прибегают враги Прометида, проходит со штрафом, равным успехам, полученным при использовании этого Раствора.

Кроме того, за каждый успех Прометид и его союзники получают +1 дайс к обнаружению иллюзий и скрытых противников.

За каждое дополнительное очко Пироса область можно расширить ещё на 10 квадратных футов (около 3 квадратных метров).

Эффект длится до окончания сцены, а при вложении очка Воли – весь день.

Реторта:

Веритас

Постоянный эффект: Прежде чем сосредотачиваться на том или ином виде сверхъестественных представителей Хроник Тьмы, Прометид должен понять, присутствует ли кто-нибудь из них поблизости. Прометид автоматически чувствует мистические силы, которые были использованы в пределах нескольких метров от него (точное число метров равно 5 x уровень Азота). Активация этих сил должна принести чудовищу сумму успехов, равную Азоту Созданного – иначе эти способности окажутся слишком слабыми, чтобы Прометид обратил на них внимание.

Заметив действие мистической силы поблизости от себя, Прометид может начинать поиски того, кто к ней прибегнул. Это не наделяет Созданного способность автоматически отличать людей от чудовищ, как и пониманием *конкретных эффектов* использованной способности. Тем не менее, при должном старании Прометид может выйти на существование целых тайных сообществ, прячущихся на виду у смертных – и Созданных.

Поиск колодца

Цена: Одно очко Пироса

Бросок: Сообразительность + Оккультизм + Азот против Самообладания + Сверхъестественной характеристики (наподобие Вирда, Сехема и так далее)

Эту способность можно активировать в тот же момент, когда Прометид начинает чувствовать действие чужой мистической силы. В случае успеха он автоматически определяет источник этого колдовства. Более того, если Прометид уже сталкивался с другими представителями той расы, к которой принадлежит чудовище, персонаж интуитивно распознаёт в "авторе" сверхъестественного эффекта представителя этой расы. Тот, в свою очередь, даже не понимает, что его тайна была раскрыта.

Странствие по дороге памяти

Цена: 2 очка Пироса

Бросок: Сообразительность + Манипулирование + Азот против Решительности + Сверхъестественной характеристики (наподобие Логова или Силы крови)

Прометид всматривается в жертву и видит её воспоминания. Он может увидеть, как вампир питается кровью смертного, как подменыш заключает с людьми коварную сделку или как другой Созданный работает на стройке с толпой обычных трудяг, которые ещё не пали жертвами Отторжения.

В зависимости от увиденного персонаж вполне может получить очки Воли (например, если Эльпис наполняет его сердце надеждой при виде Созданного, живущего среди людей в относительном мире). С другой стороны, увиденное может вызвать у него состояние Муки.

В дополнение к этому Рассказчик либо даёт Прометиду одну Витриольную вежу, либо предоставляет +2 дайса на разрешение текущей задачи, либо попросту сообщает важную информацию.

Подрыв темпераментов

Цена: 3 очка Пироса

Бросок: Внушительность + Оккультизм + Азот против Решительности + Сверхъестественной характеристики (наподобие Гнозиса или Вирда)

За каждый успех персонаж выбирает по одному чудовищу, находящемуся поблизости от него. На протяжении нескольких раундов, точное число которых равно Азоту протагониста, эти чудовища теряют возможность использовать свою мистическую энергию (например, Витэ или Эссенцию).

Реторта:

Ларуэ

Постоянный эффект: Попытка распознать в персонаже чудовище проходит со штрафом -2. Примечательно, что иногда это может лишь *помешать* Созданному влиться в общество монстров, которые не любят, когда люди суют свой нос в их дела.

Азотное погружение

Цена: Одно очко Пироса

Бросок: Интеллект + Оккультизм + Азот

Прометид наполняет свой разум воспоминаниями Азотной памяти, получая Состояние *Осведомлённость* по отношению к определённым видам мистических существ.

Один из нас

Цена: 2 очка Пироса

Бросок: Манипулирование + Коммуникабельность + Азот

До окончания сцены Прометид делает себя полноценной частью другого мистического сообщества. Например, хотя он и не отращивает клыки и не приобретает способность

превращаться в животных, он может принять участие в колдовском ритуале обратной или проникнуть в ночной клуб вампиров, практически не рискуя разоблачением. Попытка выдать себя за другого монстра проходит с бонусом в размере Азота, а попытки окружающих распознать обман получают аналогичный штраф.

Пиротическая диверсия

Цена: 3 очка Пироса

Бросок: Интеллект + Ремесло

Персонаж создаёт предмет Размером 2, который при броске выпускает огромную волну Пироса. Хотя Пирос невидим для простых смертных, чудовища интуитивно чувствуют этот взрыв, а некоторые (например, вампиры, владеющие Ясновидением) вполне могут засечь его и на визуальном уровне.

Отвлёкшись на взрыв, чудовища получают штраф к попыткам заметить самого Прометида. Штраф этот равен успехам, полученным при создании гранаты.

Витализм

Обращение к этой Трансмутации без проявления обезображенности налагает на персонажа Состояние *Растяжение*.

Новое Состояние:

Растяжение

Провалив Физическую проверку, Созданный получает тупой урон в размере собственной Силы – вероятно, модифицированной.

Избавление: Исцеление от повреждений.

Вежа: недоступна

Реторта:

Непреклонность

Постоянный эффект: Азот персонажа добавляется напрямую к его Решительности. Это повышает и Волю, однако её значение не может превысить максимальные 10 уровней.

Стальная решительность

Цена: Одно очко Пираса

Бросок: не требуется

Персонаж приписывает себе Состояние *Упорство* на количество раундов, равное его Азоту.

Тигель воли

Цена: 2 очка Пираса

Персонаж получает +1 очко Воли. Кроме того, ещё по очку Воли он получает за каждый провал в пределах текущей сцены.

Дерзкий рёв

Цена: 3 очка Пираса

Бросок: Решительность + Самообладание + Азот

Когда персонажа пытаются взять под контроль посредством мистических сил, вместо стандартной защитной проверки он может обратиться к этой способности. По очевидным причинам, это предоставляет герою намного больше шансов на успешное сопротивление.

Реторта:

Несломленность

Постоянный эффект: Азот персонажа добавляется напрямую к его Выносливости (и Здоровью).

Волевая броня

Цена: Одно очко Пираса

Когда персонаж вкладывает очко Воли для повышения Защиты или Выносливости, он получает удвоенный бонус.

Напролом

Цена: 2 очка Пираса

Бросок: Выносливость + Атлетика + Азот

До окончания сцены персонаж игнорирует по одному физическому Состоянию или Помехе за каждый успех. Это касается даже ослепления и других серьёзных Помех, которые персонаж может компенсировать ориентацией по другим органам чувств.

Последний рывок

Цена: 3 очка Пироса

Персонаж гарантирует, что он не погибнет до окончания сцены. Даже если от его тела останутся только обрывки плоти, он продолжит сражаться или выполнять другие важные для себя задачи. С другой стороны, если к концу сцены с игромеханической точки зрения он будет мёртв (и не успеет найти источник электроэнергии), это сражение станет для него последним.

Реторта: Непокорность

Постоянный эффект: Азот персонажа добавляется напрямую к его Силе (и Скорости).

Сила циклопа

Цена: Одно очко Пироса

До окончания сцены персонаж наносит голыми руками летальный урон. Кроме того, он приобретает Преимущество *Подрывник* • или повышает его на +1 уровень.

Бросок титана

Цена: 2 очка Пироса

Бросок: Сила + Атлетика + Азот

Активировать эту способность можно лишь при попытке швырнуть в сторону тяжёлый объект. За каждый успех персонаж выбирает один из следующих бонусов:

- Сила протагониста удваивается. Если затратить на это преимущество сразу два или три успеха, она утроится или учетверится.
- Штрафы за размер или тяжесть объекта сокращаются на единицу за каждый успех.
- Бросок проходит с преимуществом снова-девятъ.

Гнев богов

Цена: 3 очка Пироса

Бросок: Сила + Атлетика + Азот

Прометид наносит сильнейший удар в землю, сотрясая всю округу в радиусе 100 ярдов за каждый уровень его Азота. Окружающие получают Помеху *Землетрясение*. Катастрофа продолжается несколько раундов, точное число которых равно сумме успехов, полученных при активации этой силы.

Реторта: Неудержимость

Постоянный эффект: При попытках освободиться от оков, цепей или верёвок Азот персонажа добавляется напрямую к его Силе.

Защита в ближнем бою

Цена: Одно очко Пироса

Бросок: Сила + Атлетика + Азот

Персонаж автоматически высвобождается из захвата.

Разбитые оковы

Цена: 2 очка Пироса

Бросок: Сила + Ремесло + Азот

Персонаж значительно сокращает штраф при попытке разорвать цепи или наручники, которые его сковывают. Каждый успех уменьшает любые возможные штрафы на единицу. Даже если ему не удастся выпутаться, сам штраф за наличие верёвок или оков понижается до -1 или -2 в зависимости от того, насколько умело связан протагонист.

Эти стены меня не удержат

Цена: 3 очка Пироса

Бросок: Сила + Ремесло + Азот

Персонаж получает третий уровень Преимущества *Подрывник* либо, если он уже им владеет, +2 дайса к попыткам высвободиться. В дополнение к этому он не получает урона от нанесения ударов твёрдым объектам голыми руками.

Вулкан

Обращение к этой Трансмутации без проявления обезображенности налагает на персонажа Состояние *Выгорание*.

Новое Состояние:

Выгорание

Божественный огонь начинает рваться наружу, причиняя протагонисту достаточно сильную боль. Прометид получает штраф -2 на любые действия, не связанные с обращением к Трансмутации *Вулкан*.

Избавление: Добровольный провал любой проверки, не связанной с силами *Вулкана*.

Веха: недоступна

Реторта:

Каутерио

Постоянный эффект: Прикоснувшись к цели (живой или нет), персонаж оставляет на ней свою метку. Увидеть её может только он сам или обладатель магических видов зрения (наподобие Ясновидения). С этого момента Прометид будет интуитивно чувствовать, в каком направлении находится носитель этой метки.

Изменение метки

Цена: Одно очко Пироса

Прометид может изменить один из аспектов, связанных с жертвой (например. цвет глаз или кожи, температуру предмета и так далее). Изменение не должно быть слишком сильным. Длится эффект одну сцену.

Оживление

Цена: 2 очка Пироса

Бросок: не требуется, хотя сам слуга может проходить самые разнообразные проверки

Оставив метку на неодушевлённом предмете (Размер которого не должен превышать Азот Созданного), Прометид может вдохнуть в него жизнь. До окончания сцены этот предмет будет подчиняться протагонисту, фактически выступая в роли живого слуги. В схватках он обладает той же Инициативой, что и Прометид. Объект сохраняет большую часть своих качеств (например, оживлённый пистолет сможет поворачиваться на месте и обстреливать противников), однако вторжение Пироса укрепляет его, повышая Прочность на +2 уровня.

Слуга перестаёт действовать, как только заканчивается одна сцена или когда Прометид теряет его из поля зрения.

Огненный слуга

Цена: 3 очка Пироса

Прометид наделяет слугу достаточным уровнем интеллекта, чтобы тот мог понимать приказы хозяина. Например, персонаж может приказать ему встать на страже убежища и атаковать одних людей, но впускать внутрь других. Слуга продолжает действовать до окончания сцены.

Реторта:

Игнус Аспиратус

Постоянный эффект: Прометид способен поджечь бумагу, опилки или другой легковозгораемый материал, просто коснувшись его рукой.

Направление пламени

Цена: Одно очко Пироса

Персонаж может управлять пламенем, горящим в пределах нескольких метров от него (точное число метров равно 10 за каждый уровень Азота). В каждом раунде персонаж может либо увеличить Размер костра на +1 уровень, либо атаковать окружающих языками пламени, пройдя проверку Ловкости + Оккультизма (со штрафом в размере Защиты противника). Огонь считается летальным оружием +1.

Огненная хватка

Цена: 2 очка Пироса

Одну из рук Прометида охватывает колдовской огонь. Даже простое прикосновение к жертве или неодушевлённому предмету наносит ему два очка летального урона, потенциально воспламеняя его. Если жертва пытается увернуться, персонаж должен пройти проверку Ловкости + Рукопашного боя – Защиты противника.

Божественное руководство

Цена: 3 очка Пироса

Бросок: Выносливость + Оккультизм + Азот

Каждый успех, полученный при обращении к этой Трансмутации, позволяет Созданному добиться автоматического успеха в одном ближайшем действии.

Реторта:

Мутатус Аспиратус

Постоянный эффект: Пройдя проверку Сообразительности + Азота, Прометид может засечь любые проявления Флюкса в пределах нескольких метров от себя. Точное число метров равно 10 на каждый уровень Азота. Эта способность позволяет Созданному засекать даже Пандорианцев – но только активных.

Сдерживание Флюкса

Цена: Одно очко Пироса

Бросок: Внушительность + Атлетика + Азот

За каждый успех, полученный при активации этой силы, персонаж получает по +1 очку брони, защищающей от Пандорианцев и всевозможных способностей, связанных с Флюксом. Эффект длится до окончания сцены.

Вытягивание Флюкса

Цена: 2 очка Пироса

Бросок: Внушительность + Запугивание + Азот против Самообладания + Ранга

Прометид выбирает любого Пандорианца в пределах 20 метров от себя. До конца сцены Пандорианец вынужден тратить вдвое больше Пироса на активации любых мистических сил.

Высвобождение Пироса

Цена: 3 очка Пироса

Бросок: не требуется

Прометид выплёскивает энергию Пироса, обрушивая её на всех Пандорианцев в пределах нескольких метров от него. Точное число метров равно 10 на каждый уровень Азота. Каждый Пандорианец проходит проверку Выносливости и в случае провала погружается в Дрёму на несколько раундов (точное число которых равно Азоту Созданного).

Реторта:

Санктус Аспиратус

Постоянный эффект: Пройдя проверку Сообразительности + Оккультизма, Прометид чувствует наличие любых источников Пироса в пределах нескольких метров от себя. Точное число метров равно 10 на каждый уровень Азота.

Очищение Пироса

Цена: Одно очко Пироса

В пределах нескольких раундов (точное число которых равно Азоту Созданного) каждое вложенное очко Пироса считается сразу за два.

Кража Пироса

Цена: 2 очка Пироса

Бросок: Сила + Оккультизм + Азот – Решительность

За каждый полученный успех Прометид может вытянуть по очку Пироса из любого существа, которое обладает запасом этой энергии. При использовании этой силы на существах, лишённых собственного запаса Пироса, Созданный наносит по очку летального урона за каждый успех и приобретает вдвое *меньше* Пироса. Например, четыре успеха позволяют нанести 4 очка летального урона и получить 2 очка Пироса.

Если Созданному удастся заключить жертву в захват или попросту обездвижить, он сможет проходить повторные проверки этой способности, даже не вкладывая дополнительного Пироса.

Мёртвые существа вроде вампиров не подвержены действию этой способности.

Осушение Пироса

Цена: 3 очка Пироса

Бросок: Ловкость + Оккультизм + Азот – Выносливость жертвы

Эта способность практически дублирует предыдущую, но позволяет протагонисту высасывать Пирос на расстоянии – для этого ему достаточно просто видеть свою цель. За каждый успех Прометид выкачивает из жертвы по очку Пироса. Если рядом с ним находятся члены его заклеymённой своры, он может передать Пирос им.

Если жертва не обладает собственным запасом Пироса, Прометид наносит ей урон и высасывает половину Пироса по тем же правилам, которые были описаны выше.

Флюкс

Тайны этих способностей открываются только Созданным, идущим по самому тёмному Пути Очищения – Пути Сентимани.

Реторта:

Скверна

Постоянный эффект: Созданный не получает никаких негативных эффектов от пребывания в зоне Опустошения или Огненного шторма.

Смрад Отторжения

Цена: Одно очко Пироса

Бросок: Манипулирование + Эмпатия + Азот против Решительности

Прометид вызывает у жертвы первую (или следующую) стадию Отторжения, приписывая это чувство к любому Созданному по его выбору. Таким образом, Сентимани может направить ненависть местных жителей на любого другого Созданного.

Отягощение

Цена: 2 очка Пироса

Бросок: Внушительность + Оккультизм + Азот

Сентимани либо создаёт первую стадию Опустошения с центром на собственном теле, либо усугубляет уже существующее Опустошение на один уровень.

Воззвание к пламени

Цена: 3 очка Пироса

Бросок: Решительность + Оккультизм + Азот

Персонаж создаёт Огненный шторм, сила которого равна сумме полученных успехов.

Реторта:

Владычество

Постоянный эффект: Пандорианцы считают протагониста просто ещё одним, пусть даже необычным Пандорианцем.

В отличие от других Трансмутаций, эта Реторта не делится на отдельные Растворы. Вместо этого она позволяет протагонисту брать Пандорианцев под своё управление, вкладывая по очку Пироса за каждого отдельного монстра и проходя проверку Внушительности + Знания животных + Азота против самого высокого показателя Решительности, встречающегося в своре этих чудовищ.

В случае успеха Пандорианцы слушают каждое слово Созданного и стараются выполнять его приказы с хоть сколько-нибудь заметным тщанием. Тем не менее, стоит отметить, что Пандорианцы движимы глубоко хаотичной энергией, которая мешает им соблюдать приказы хозяина с абсолютной точностью.

Эффект длится сцену в случае с простым успехом и целые сутки в случае исключительного успеха.

Реторта:

Мутация

Постоянный эффект: Сентимани способен запоминать Жуткие силы Пандорианцев. Вложив по очку Витриольного опыта за каждый уровень Жуткой силы, которой он хочет овладеть, он запоминает эту способность и может обращаться к ней в дальнейшем.

Активация Жуткой силы требует вложения нескольких очков Пироса, точное число которых равно значению самой силы. Затем персонаж должен пройти проверку

Решительности + Выносливости + Азота – уровня Жуткой силы. В случае успеха он активирует Жуткую силу до окончания сцены.

Реторта:

Сольвент

Постоянный эффект: Персонаж автоматически чувствует, когда другой Созданный в относительной близости от него пытается накопить Пирос для активации Трансмутации. Например, если другой персонаж хочет обратиться к Раствору, требующему вложения сразу трёх очков Пироса, и начинает вкладывать в это Пирос из раунда в раунд, Сентимани автоматически узнаёт об этом. Более того, он может в точности определить, сколько очков Пироса уже вложено в Трансмутацию.

Сбой

Цена: Одно очко Пироса

Бросок: Решительность + Оккультизм + Азот – Решительность + Азот жертвы

Прометид не только пресекает накопление Пироса для активации дорогостоящего Раствора, но и мешает врагу воспользоваться Растворами из той же Реторты в пределах нескольких раундов. Точное число раундов равно полученным успехам.

Катастрофа

Цена: 2 очка Пироса

Бросок: Сообразительность + Оккультизм + Азот против Сообразительности + Азота
Сентимани блокирует активацию одного Раствора.

Детонация

Цена: 3 очка Пироса

Бросок: Интеллект + Оккультизм + Азот против Выносливости + Азота

Протагонист прерывает накопление Пироса другим Созданным, заменяя чистую энергию Пироса Флюксом. За каждое очко Пироса, которое успела накопить жертва, она получает по очку летального урона.

Пирос

Прометиды используют, тратят и восполняют Пирос по тем же правилам, что и в первой редакции этого сеттинга. В дополнение к этому все Прометиды приобретают новую способность, которая называется *Шоковое поглощение*. Она позволяет Созданному распалить свой Пирос при получении раны, с тем чтобы Пирос предотвратил реальное повреждение организма.

С игровой точки зрения это означает, что персонаж может вложить очко Пироса для блокировки одного пункта летального или двух пунктов тупого урона. Если персонаж может тратить хотя бы три очка Пироса за один раунд, он может вложить их, чтобы заблокировать очко аггравированного урона. Обратите внимание, что это не позволяет Созданному лечиться постфактум: вложить Пирос необходимо именно в момент получения раны.

Как уже было сказано выше, Созданные восполняют Пирос по тем же правилам, что и раньше. Поскольку одним из главных способов восстановления этой энергии всегда оставалось погружение в сон рядом с ключевым элементом Наследия (например, Франкенштейны должны спать рядом с огнём, а Галатеи – рядом с беседующими людьми), включение необычных Наследий в эту книгу требует некоторых пояснений.

Рукотворные должны засыпать рядом с источником энергии, связанной с их материальными компонентами. Например, Прометиды, созданные на основе паровых технологий, будут восполнять Пирос только во время сна на берегу реки или возле костра. Современные роботы будут нуждаться в сне под гудение электрогенератора. Прометидам, сделанным по образу часовых механизмов, потребуется ритмический звук наподобие тикающего метронома.

Стихийные Прометиды должны засыпать в условиях, хотя бы отчасти напоминающих о событии, вдохнувшем в них жизнь. В качестве дополнительного варианта они могут заснуть рядом с другим Прометидом: мистическим образом это позволит им почерпнуть Пирос из Азотной энергии товарища, не забирая при этом Пирос у него самого.

Поглощённая пища

В качестве ещё одной неочевидной ремарки стоит отметить, что Прометидам не нужно избавляться от естественных отходов при поглощении пищи или воды. Азот попросту сжигает всё, что попадает в желудок Созданного: стандартного переваривания в этом смысле не происходит.

Гибель и воскрешение

Как было сказано ещё в Первой редакции, когда Прометид умирает впервые, вспышка Азота возвращает его назад, даруя ещё один шанс на обретение человечности. Само воскрешение Созданные называют “Странствием к берегу” в честь мифического путешествия души к берегу Леты. В момент воскрешения тело Прометида восстанавливает по очку Здоровья за каждый уровень своего Азота. Само воскрешение происходит в пределах нескольких дней после смерти – точное число дней всё так же равно Азоту.

Прометид неспособен воскреснуть после сожжения или полного уничтожения его сердца, поскольку именно в этом органе сосредотачивается жар Божественного огня.

Хотя во многих историях воскрешение будет всего лишь очередным игровым моментом, вполне вероятно, что некоторых игрокам захочется услышать о том, что персонаж видел за порогом смерти.

Если Рассказчик не против, он может разыграть сцену смерти и возрождения Прометида следующим образом. Непосредственно после гибели Прометид обнаруживает, что он лежит на берегу странной реки, которая вместо воды наполнена кровью, или жидким огнём, или призраками. Через какое-то время он понимает, что оказался в загробном мире, и пробуждение в этой жуткой реальности служит для него своеобразным испытанием.

Рассказчик должен позволить игроку самому ответить на вопрос, что означает для него смерть. В этих целях персонаж волен бродить по загробному миру, общаться с призраками и выполнять другие действия, помогающие ему извлечь из своей временной смерти полезный урок. Подробнее царство мёртвых и его роль в Паломничестве Прометидов описаны в руководстве **Book of the Dead**.

При проведении таких сцен Рассказчик может ориентироваться на одну из нескольких рекомендаций:

- Если протагонист погиб не один (например, если свора голодных Пандорианцев растерзала сразу несколько персонажей или если все они оказались заперты в горящем отеле), вы можете решить, что все погибшие Прометиды оказываются на одном и том же берегу. В этом случае вы можете создать короткое ответвление от сюжетной линии, повествующее о загробном странствии Прометидов – причём иногда такие ответвления будут сообщать игрокам важную информацию о центральной сюжетной линии.

- Если погиб только один персонаж, но вам всё равно хочется посвятить короткую сцену его загробным похождениям, предложите другим игрокам роли призраков или других обитателей мира мёртвых.

- Если вам не хочется тратить игровое время на описание загробных странствий, пообещайте игроку, что вы проведёте с ним эту сцену задним числом – например, сразу после текущей сессии. Более того, вы можете просто списаться по электронной почте. Последняя идея особенно подойдёт вам в том случае, если вы не хотите, чтобы другие игроки знали, что произошло с персонажем за могильной чертой.

- Если персонаж ни разу не умер, прежде чем попытался закончить свой Магнум Опус, он может умереть в процессе преобразования в человека. В этом случае его душа окажется в мире мёртвых – причём в той части, в которой собрались его жертвы, или погибшие товарищи, или другие люди, имеющие значение для его путешествия.

У каждого из них есть что сказать своему обидчику – или спасителю. Пусть персонаж сможет позадаваться вопросом, мог ли он изменить судьбу этих призраков, если бы действовал по-другому. Как обычно, роли этих неупокоенных мертвецов могут достаться другим игрокам.

Разобравшись с покойниками, персонаж добирается до одной из Рек смерти (каждый Созданный сталкивается с той, которая лучше отражает его судьбу или личность). Сделав глоток воды из этой реки, персонаж признаёт смерть, которая приходит к каждому человеку вместе с даром жизни.

После этого персонаж либо возрождается в виде полноценного человека, либо – если игроку интереснее создать нового Прометида – умирает с полным осознанием того

обстоятельства, что теперь его душа упокоится с миром в царстве теней – вместе с другими людьми.

Смерть от старости

Как говорилось и в книгах Первой редакции, хотя организм Прометидов не ослабевает даже по прошествии нескольких десятилетий, по истечении одного века все они умирают от старости. Тем не менее, если за это время Прометид ни разу не погибал, он также оказывается в мире мёртвых, переосмысляет свою судьбу на берегу Реки смерти, после чего возвращается в мир живых. Теоретически это может добавить ему ещё один век мучительной жизни в царстве людей.

Отторжение и другие протагонисты

Хотя большинство историй **Promethean: the Created** сосредоточены на эмоциональном развитии Прометидов, некоторые игроки могут взять роли другие существ, будь это смертные, демоны или другие обитатели Мира Тьмы.

В этом случае персонажи, страдающие от Отторжения, вызванного Прометидами, получают Вехи за Отторжение *одновременно* с Созданными. Иными словами, если Прометид получает Веху, спровоцировав Отторжение у вампира, Сородич также должен получить эту Веху.

Тем не менее, учтите, что сверхъестественные обитатели Мира Тьмы могут реагировать на Отторжение немного иначе, чем люди. Считайте предложенные ниже варианты просто *распространёнными* проявлениями реакции чудовищ на Отторжение. Вполне возможно, что из этих правил существуют свои исключения.

Под разрушительным влиянием Отторжения **вампиры** и **оборотни** реагируют на Прометида как на врага, что заставляет их проходить проверки безумия или Смертельной ярости. Более того, каждая стадия Отторжения налагает на эти броски равнозначный штраф.

Маги, подменыши, Скованные и **охотники** слишком близки к человечеству, чтобы реагировать на Отторжение каким-нибудь необычным образом. Иными словами, они страдают от тех же факторов Отторжения, которые отравляют жизнь и обычным людям.

Хотя **демоны** и чувствуют Отторжение в своей человеческой оболочке, благодаря абсолютному контролю над своими эмоциями они могут сами выбрать, поддаваться ему или нет.

Мумии чувствуют Отторжение только тогда когда оно начинает воздействовать на большинство их культистов. Впрочем, мумии и Прометиды сталкиваются так редко, что вышеописанная информация может представлять собой просто частую (но не обязательную) форму реакции иремитов на Созданных.

Наконец, из всех обитателей Хроник Тьмы только **Хищники** абсолютно неуязвимы к воздействию Отторжения.

Опустошение

Создать первый уровень Опустошения *или* усугубить его до следующего уровня может любой из следующих факторов. Как обычно, Рассказчик может модифицировать эти правила.

- Опустошения появляется (или усугубляется) в том случае, если Прометид тратит в пределах сцены значительный объём Пираса. Этот объём равен 11 – его уровню Азота. Таким образом, новички вызывают Опустошение, лишь израсходовав в одной сцене весь свой запас энергии. По-настоящему древние Созданные вызывают Опустошение всего одним очком Пираса.

- Опустошение вызывают попытки увидеть будущее в Эльписе. Подробнее этот момент будет описан немного позже.

- Создание потомка (в том числе безуспешное) автоматически приводит к Опустошению. Сила такого Опустошения либо рассчитывается по формуле *Азот создателя +1*, либо опирается на 6 уровень Азота – в зависимости от того, что *выше*.

- Возвращение Прометида к жизни производит тот же эффект, что и вышеописанное создание нового Прометида или Пандорианца.

- Появление квашмалима часто (но не всегда) создаёт Опустошение. Ориентируйтесь на Азот самого огненного посланника.

- Часто Опустошение вызывает преодоление Общего рубежа.

- Опустошение начинается или усугубляется и тогда, когда Созданный слишком долго отказывается сменить Путь Очищения или преодолеть свой Рубеж. На первых двух уровнях Азота Опустошение начинается раз в шесть месяцев. На 3-5 уровнях оно начинается каждый месяц. На 6-7 достаточно просто недели, а на 8-10 одного дня. Иными словами, самые сильные Прометиды вынуждены либо постоянно передвигаться с места на место, подавлять свой Азот или эволюционировать изо дня в день.

- Время от времени Прометид, который слишком долго играл одну Роль, вызывает Опустошение в тот же миг, когда её меняет.
- Когда в одной сцене пробуждается сразу несколько Пандорианцев, суммарный Ранг которых достигает 4 уровней, они создают Опустошение, сила которого на три очка уступает их Рангу (в очках Азота). Например, Пандорианцы 5 Ранга вызовут Опустошение, сила которого в очках Азота будет равна 2.
- Рассказчик может объявлять Опустошение и в других случаях: например – при любых операциях с большим объёмом Пираса.

Зона поражения

Когда Опустошение вступает в силу, оно охватывает совершенно определённую территорию, площадь которой зависит от Азота создателя. Как уже было сказано выше, иногда вместо Азота создателя используются абстрактные единицы Азота, зависящие от количества Пандорианцев, уровня квашмалима и так далее.

Усугубление Опустошения добавляет к зоне поражения ещё по одной такой области (по всему периметру). Смягчение инвертирует этот эффект.

Азот	Базовая область поражения
1–2	Одна комната
3–4	Небольшой дом
5–6	Целое здание
7	Небольшой квартал
8	Весь городской район
9	Город
10	Область

Категории Опустошения

Категория	Азот	Срок	Мука	Условия	Эффект
I: След	1	Азот x день	-1	нет	Прочность -1
II: Отравление	2	Азот x 2 дня	-2	I уровень	Прочность -2, Структура -1
III: Поражение	3	Азот x 3 дня	-3	II уровень	Структура -1, Прочность -2
IV: Пустошь	4	Азот x неделя	-4	III уровень	Структура -2, Прочность -3
V: Огненный шторм	5	Вечность	-5		Огненный шторм

Усугубление

Зона Опустошения усугубляется, когда Прометид проводит слишком много времени на её территории или когда в зоне Опустошения происходит событие, которое теоретически должно было создать *новое* Опустошение. Вместо этого подобные факторы только усугубляют степень Опустошения.

В этом случае игрок или Рассказчик делает бросок, используя в качестве запаса дайсов Азот Прометида или "абстрактный Азот" самого Опустошения (как, например, в случае с зонами, созданными активностью квашмалимов). Обычный успех усугубляет силу Опустошения до следующей степени, в то время как исключительный вызывает Огненный шторм.

Время, которое Прометид должен провести в одном месте для создания нового Опустошения или усугубления действующего, зависит от его собственного Азота. На первых двух уровнях это шесть месяцев, на 3-5 – один месяц, на 6-7 уровнях – неделя, а на 8-10 – всего лишь день. Если в зоне поражения находятся сразу несколько Созданных, отсчёт ведётся по самому сильному Азоту, которым обладают их представители.

Эффекты

Вне зависимости от типа Опустошения, оно негативно сказывается на состоянии любых материальных объектов. Сверьтесь с указанной выше таблицей и посмотрите, сколько очков Прочности или Структуры теряют объекты в зоне Опустошения. Если Структура объекта падает до нуля, он становится бесполезен.

Более того, если объекты утрачивают Структуру, то смертные утрачивают по очку Здоровья. Урон считается всего лишь тупым, однако избавиться от него невозможно до тех самых пор, пока смертный не выйдет за пределы Опустошения.

Прометиды неустойчивы к этому разрушительному эффекту.

В дополнение к этому, Опустошение отражает характер и темперамент Созданного, который его породил.

- **Франкенштейны** создают зоны Опустошения, в которых то и дело без видимых причин вспыхивает огонь, а температура воздуха заметно возрастает.

- **Галатеиды** вызывают в людях, живущих на территории Опустошения, маниакальную одержимость своими соседями. Более того, неведомо откуда в области заражения поднимаются пыльные бури, которые в самых запущенных случаях могут стирать предметы, дома и даже людей в порошок.

- **Осирианцы** наполняют сердца людей необъяснимой, слепой гордыней, граничащей с настоящей спесью – а в небе, словно отвечая на грандиозные амбиции этих поглупевших смертных, начинают собираться тёмные тучи.

- **Таммуз** вызывают у людей безразличие ко всему, что их окружает, а всю заражённую область начинают терзать ливни и землетрясения (которые часто заканчиваются оползнями или наводнениями).

- **Улганы** отравляют людей депрессией и меланхолией, вместе с тем наделяя духов и призраков достаточной силой, чтобы они начинали просачиваться сквозь Завесу.

- **Рукотворные** превращают людей в безликих, сухих и безэмоциональных созданий, которые говорят друг с другом только тогда, когда это абсолютно необходимо. Такие люди проводят целые дни на работе, совершая минимум движений, но вместе с тем стараются достигнуть максимум результата. Любые поверхности на территории Опустошения приобретают необъяснимую скользкость, как будто чья-то невидимая рука поливает их маслом.

- **Стихийные** вызывают настолько же разное Опустошение, насколько разным можно назвать и сам их характер. Один может заставлять камень крошиться, а воздух – наполниться запахом соли, в то время как другой будет высасывать энергию из окружающих, заставляя их совершать все движения медленно и протяжно, как если бы все движения смертных воспроизводили в замедленном режиме.

Срок

Опустошение смягчается до предыдущей стадии, когда выходит срок, указанный в приведённой выше таблице. Например, Прометид, обладающий 4 уровнями Азота и вызвавший только первый уровень Опустошения, может покинуть зону всего на четыре дня – после этого Опустошение спадёт.

Поскольку Огненный шторм уничтожает все следы Опустошения, при желании Созданный может намеренно довести текущую зону Опустошения до степени Огненного шторма. Как правило, достичь этого помогает обильный расход Пираса.

Конкретные правила по изображению шторма в игре описаны ниже.

Рубежи

Рубежами становятся ключевые моменты Паломничества, в которые Прометид узнаёт нечто важное о человеческой жизни. Этот сиюминутный порыв *понимания* несёт в себе элемент сверхъестественной силы, известной как Витриоль. В целом, Рубежи делятся на три крупные категории:

- **Общие** рубежи, которые на пути к обретению Смертности может преодолеть любой Прометид

- **Предписанные** рубежи, которые связаны с Ролью протагониста

- **Интуитивные** рубежи, которые связаны непосредственно с жизнью Созданных (например, с сотворением новых Прометидов)

При создании новых Рубежей Рассказчику следует поговорить с игроком и получить от него ответы приблизительно на такие вопросы:

- Каким человеком вы хотите стать?
- Что вы научились бояться и ненавидеть после столкновения со смертными?
- Как вы расстались со своим создателем?
- Что держит вас на тропе Паломничества?
- Чем ты готов пожертвовать, чтобы стать человеком?

Рассказчик может держать эти сведения в секрете от игрока, однако ничто не мешает ему открыто делиться с ним своими соображениями. Но даже в последнем случае *персонаж* не должен знать, какие Рубежи ему предстоит пройти. Кроме того, даже если Рассказчик скрывает от игрока Общие и Предписанные рубежи, как правило, игрок должен обладать хоть каким-нибудь представлением об Интуитивных рубежах. В конце концов, их в определённой степени осознаёт даже *сам* Прометид.

Значимость Рубежей

Сложность преодоления Рубежей позволяет подразделить их ещё на три группы.

- Первая называется **Незначительной**: преодоление таких Рубежей приносит герою от 1 до 3 Витриольных вех

- **Значимые** рубежи вознаграждают протагониста очком Витриольного опыта (и именно *очком опыта*, а не Вехой).

- Наконец, **Ключевые** рубежи автоматически повышают Паломничество героя на один уровень и в дополнение к этому награждают его очком Витриольного опыта.

Паломничество

Хотя Созданные говорят о Паломничестве как о дороге, ведущей к одной-единственной цели – обретению человечности, – во многом "конечная остановка" всех Прометидов зависит от того, что они совершают на этом пути. Иными словами, Паломничество задаёт Прометиду вопросы о том, *каким* человеком он хочет стать. От того, как Созданный отвечает на эти вопросы, и зависит, кем он станет в конечном счёте.

Созданные начинают на первом уровне этой характеристики, с каждым шагом подходя всё ближе к обретению подлинной человечности. Как правило, для продвижения по этому пути Прометид должен совершить одно из двух действий: потратить очки Витриольного опыта или преодолеть Ключевой рубеж.

Впрочем, иногда даже самые человечные из Прометидов мешкают на тропе Паломничества или останавливаются целиком. Более того, иногда они совершают шаги назад – осознанно или нет – и утрачивают накопленные очки Паломничества. Для того, чтобы шагнуть назад (потеряв один из уровней Паломничества), Прометид должен нарушить заповедь своей Роли. Примеры таких нарушений указаны в описании самих Ролей, хотя самые распространённые для удобства приведены здесь.

Примеры нарушений

- Переход на новый Путь Очищения *до* исполнения своей Роли.
- Создание условий, в которых невозможно преодолеть свой Рубеж.
- Использование сверхъестественных сил для намеренного убийства смертного.
- Нанесение ран сразу множеству смертных при помощи сверхъестественных сил.
- Создание Пандорианца
- Проведение лакуны
- Превращение в Сентимани

Последний пункт требует особого рассмотрения. В дополнение к потенциальной потере очка Паломничества, Уроды отказываются от Паломничества целиком. Они не могут преодолевать Рубежи, как не могут и вкладывать (или приобретать) очки Витриольного опыта. С другой стороны, Уроды и не проходят проверок Паломничества, допуская новые нарушения. Неважно, играют ли они свою Роль: важно лишь то, что они осознанно отказались идти по тропе, ведущей к Новому Рассвету.

Проверки Паломничества

Чем дальше искусственное существо зашло на тропе Паломничества, тем легче ему споткнуться. Иными словами, чем выше уровень его Паломничества, тем *меньше* дайсов персонаж получает при проверках на потерю текущего уровня этой характеристики.

Проверки Паломничества назначаются либо в одной из вышеописанных ситуаций (вроде перехода на Путь Очищения Флюкса), либо при нарушении заповедей Роли протагониста.

Паломничество Запас дайсов

10	Бросок на удачу
9	1
8-7	2
6-5	3
4-3	4
2-1	5

Персонаж не может утратить последнее очко Паломничества: даже худший из Сентимани обладает потенциалом к обретению Смертности.

Бросок на Паломничество невозможно модифицировать вложением Воли.

Вне зависимости от результатов проверки, за сам факт потенциального возвращения на предыдущую степень Паломничества Прометид получает Витриольную веху.

Результаты броска

Полный провал: Прометиду кажется, что он преследует невозможную цель. Он вспоминает, что представляет собой не более чем набор разрозненных компонентов, оживлённых вспышкой Божественного огня. Прометид не только утрачивает очко Паломничества, но и впадает в Муку. С другой стороны, взамен он приобретает Веху.

Провал: Прометид возвращается на предыдущий уровень Паломничества и приобретает Состояние *Отрепёдность*.

Успех: Чудовище приобретает Состояние *Отрепёдность*, но остаётся на текущем уровне Паломничества.

Исключительный успех: Ошибка подсказывает Прометиду, чего ему не хватало для преодоления следующего Рубежа. Прометид впадает в Состояние *Вдохновение*.

Ещё раз стоит отметить, что Прометид не способен утратить последнее (первое) очко Паломничества, поскольку Азот существует только затем, чтобы подталкивать Прометида дальше по этой тропе. Если игрок проваливает бросок на Паломничество, обладая лишь первым уровнем этой характеристики, вместо её понижения Созданный просто впадает в состояние Муки.

Новое Состояние: Отрепёдность

Персонаж чувствует себя чужаком в этом непостижимом мире людей. При общении со смертными он утрачивает -2 дайса.

Избавление: Преодоление Рубежа. Часовое общение с простым человеком.

Веха: недоступна

Паломничество и Роли

Для того чтобы потерять очко Паломничества вследствие нарушения своей Роли, Прометид должен не просто “плохо с ней справиться”: ему нужно именно напрямую пойти против её заповедей. В конце концов, тот, кто плохо справляется со своими обязанностями, с каждой допущенной ошибкой всё лучше понимает, что вообще от него ожидается. Он видит, как можно, а как нельзя интерпретировать его ключевые задачи. Поэтому для понижения уровня Паломничества Созданный должен перевернуть задачи своей Роли вверх дном.

С другой стороны, плохо и обратное: ситуации, в которых Созданный целиком застревает в своей Роли. Хватает чудовищ, которые слишком привыкли к одному набору обязанностей. Они уже давно выучили свой урок – но им слишком комфортно в своей давней Роли, чтобы они задумывались о её смене. Когда Прометид преодолевает Рубеж, связанный с его Ролью, ему следует выбрать новую. В обратном случае его ждут отрицательные последствия.

Ключевым преимуществом грамотного исполнения Роли всегда остаётся отсутствие Отторжения. Если Прометид следует своей Роли, окружающие принимают его за обычного человека – в сущности, за типичного "исполнителя" этой Роли. Как только Прометид начинает отклоняться от этой Роли, он начинает вызывать Отторжение по обычным правилам.

Отклонением может считаться встреча с людьми, которые нисколько не связаны с Ролью Созданного, проведение двух сцен без попыток продвинуться к преодолению Рубежа, связанного с этой Ролью и так далее.

Обратите внимание, что одну сцену Прометид всё же может потратить на деятельность, не относящуюся к его Роли напрямую. Проблемы начинаются тогда, когда он отвлекается от своих задач на хоть сколько-нибудь длительное время.

Выбор Роли

Ниже описаны несколько ключевых Ролей наряду с Рубежами, которые *чаще всего* приходится преодолевать Прометидам, играющим эти Роли. Ни в коем случае не ограничивайте себя только этими примерами. Каждая Роль может подтолкнуть Созданного и к преодолению новых, поистине уникальных Рубежей. Вас ждут примеры – и только *примеры*.

В дополнение к этому, вас ожидает приблизительное указание ситуаций, в которых Созданные проходят проверки Паломничества, связанные с несоответствием своей Роли. Для удобства мы называем эти критические ситуации переломными моментами.

Эс

Телохранитель

Обязанность телохранителя заключается в защите союзников – даже если последние и не видят в нём своего спасителя.

Рубежи: Получить серьезную травму – например, огнестрельное ранение, – от которой в обратном случае пострадал бы союзник. Совершить путешествие для того, чтобы предупредить союзника об опасности.

Переломный момент: Нанести значительный физический ущерб тому, кого вы обязались защищать.

Слуга

Слуга берёт на себя задачи, которые другие Созданные находят тривиальными, прозаическими или даже отвлекающими (с точки зрения общего вектора их Паломничества). Слуга должен приспосабливаться к вечно меняющимся потребностям окружающих, раз за разом преодолевая препятствия, о которых его хозяева и друзья не имеют ни малейшего представления.

Рубежи: Провести несколько дней или даже недель в служении другому персонажу. Помочь другому преодолеть Общий или Ключевой рубеж. Устранить препятствие с пути своей своры так, чтобы никто даже не заметил вашей помощи.

Переломный момент: Помешать члену своей своры преодолеть свой Рубеж.

Искатель

Искатель действует в качестве советника и духовного наставника своей своры. Он разделяет с её представителями все проблемы и тяготы, помогая им сосредоточиться на движении вперёд.

Рубежи: Дать Прометиду совет, который поможет ему преодолеть свой Рубеж. Помочь члену своры избежать Муки.

Переломный момент: Ввергнуть своего друга в состояние Муки.

Аргентум

Посланник

Посланник поддерживает непосредственный контакт со сверхъестественным миром. Он может выступать в роли медиума или переводчика, говорящего с мёртвыми. Некоторые посланники специализируются на определённых оккультных сообществах вроде оборотней, в то время как другие просто изучают любых неординарных людей – или даже существ, которые лишь притворяются смертными.

Рубежи: Заключить союз со сверхъестественными существами. Помочь призраку избавиться от своего якоря.

Переломный момент: Напасть на сверхъестественное создание без провокаций с его стороны.

Наблюдатель

В отличие от посланника, наблюдатель изучает оккультный мир с безопасного расстояния.

Рубежи: Узнать тщательно охраняемый секрет наподобие истинного обличья демона. Подружиться со смертным, который находится под косвенным влиянием мистических существ.

Переломный момент: Вмешаться в жизнь другого мистического существа.

Страж

В отличие от телохранителя, страж пытается обеспечить защиту своей своры ещё прежде, чем столкнётся с угрозой. Хорошему стражу редко приходится принимать на себя удары, предназначенные для его союзников: вместо этого он заранее определяет любые угрозы и убеждает свору обойти их стороной.

Рубежи: Подружиться со смертным охотником на чудовищ. Обзавестись оружием для уничтожения или ослабления совершенно конкретного противника.

Переломный момент: Столкнуться с угрозой, которую вы совершенно не ожидали встретить (например, обнаружить, что "друг" вашей своры в действительности планирует вас уничтожить).

Аурум

Спутник

Спутник хочет чувствовать себя частью команды — или хотя бы увидеть, что его *принимают* в том или ином коллективе. Он может сосредоточиться на одном человеке, пытаясь стать его другом или любовником, а может вписаться в более крупное общество, надеясь, что там его примут как равного.

Рубежи: Вступить в интимные (но необязательно сексуальные) отношения с выбранным партнёром. Оказаться изгоем в человеческом обществе по совершенно нормальным причинам (то есть по любым причинам, *кроме* Отторжения). Вписаться в новую группу так, что никто не будет возражать против вашего присутствия.

Переломный момент: Бросить своего партнера или всю компанию, исчезнув без следа.

Последователь

Последователь отдаёт свою судьбу в чужие руки. Он может сознательно перенимать манеры и взгляды других людей или даже следовать решениям, принятым окружающими. Так или иначе, последователь доверяет другим больше, чем самому себе — и старается обрести свою личность, подражая кому-то ещё.

Рубежи: Оказаться в опасности из-за следования чужим идеалам. Столкнуться с трудностями из-за попытки поступить иначе, чем поступают другие.

Переломный момент: Оказаться лидером в той или иной ситуации (то есть обнаружить, что теперь *окружающие* следуют вашим инструкциям, а не наоборот).

Лидер

Лидер выступает в роли противовеса вышеописанному последователю. Он считает себя "большим братом", который в ответе за сохранность своих друзей. Хотя он и не защищает их так, как страж или телохранитель, его задача состоит в том, чтобы прорабатывать план действий для своей своры и понемногу вести её к победе.

Рубежи: Стать официальным представителем своей группы (или заставить других принять себя как лидера). Спасти другого персонажа от вреда своим грамотным руководством.

Переломный момент: Стать изгоем в собственной группе.

Кобалус

Исповедник

Исповедник охотится за информацией о преступлениях или постыдных действиях окружающих. Хорошим примером такого протагониста может стать бармен, который всё слышит, но держит рот на замке.

Рубежи: Стать сообщником крупного преступления. Услышать признание другого персонажа в отвратительных и тошнотворных злодеяниях – но отказаться разглашать эту информацию.

Переломный момент: Разоблачить преступление того, кто вам доверился.

Грешник

Грешник бросается с головой в жизнь, полную страстей и пороков. Он пытается на собственном опыте узнать, какие чувства бушуют смертного, нарушающего социальные нормы.

Рубежи: Потакать своим страстям в течение значительного периода времени. Вынести урок из поистине грандиозного акта разнузданности и порока.

Переломный момент: Отказаться от утоления своего порока.

Провокатор

Провокатор не любит совершать преступления самостоятельно. Поэтому он подталкивает к порокам других, с удовольствием наблюдая, как они предаются темнейшим из своих страстей.

Рубежи: Заставить человека разрушить свои отношения с другим смертным из-за всё более частого потакания своим порокам. Сделать определённого человека козлом отпущения для целого сообщества, развращённого вашими же усилиями.

Переломный момент: Отговорить грешника от совершения преступлений.

Купрум

Отшельник

Отшельник не боится других людей, однако большая компания мешает ему сосредотачиваться на собственных поисках.

Рубежи: Получить репутацию мудреца, к которому следует обращаться за советом. Вернуться в общество, из которого вы когда-то ушли.

Переломный момент: Поддаться страху перед другими людьми, став скорее добровольным изгоем, чем мудрым отшельником.

Наставник

Наставник испытывает других людей, помогая им стать мудрее. В отличие от отшельника, он не пытается уйти из общества: скорее он отступает на достаточное расстояние от окружающих, чтобы понять, каких испытаний им не хватает, чтобы стать лучше.

Рубежи: Найти другого Наставника и пройти его испытания. Научить другое мыслящее существо принимать своё место в этом мире.

Переломный момент: Начать раздавать советы бесплатно, без испытаний.

Хранитель

Хранитель следит за естественным порядком вещей во вселенной. Он может и не быть частью этого мира – однако он делает всё, чтобы сам мир не пострадал от рук Прометидов, чудовищ или других преступников.

Рубежи: Позволить событиям развиваться своим чередом, даже если ваше вмешательство могло бы существенно улучшить всю обстановку. Следить за преступником долгое время, не позволяя ему заметить вас.

Переломный момент: Открыто сообщить о своей миссии преступникам, за которыми вы наблюдаете.

Феррум

Образец

Образец всегда готов показать, как должен вести себя истинный пример доблести, силы и благородства. Он искренне хочет, чтобы люди вокруг него стали лучше, чем они есть, и поэтому проверяет их навыки любыми доступными способами – даже если это означает, что ему приходится нападать на окружающих.

Рубежи: Потерпеть поражение в честной борьбе с персонажем, которого вы обучали. Стать признанным талантом мирового класса в выбранной вами области.

Переломный момент: Отказаться от состязания в той области, в которой вы считаетесь признанным мастером.

Мученик

Мученик сосредотачивается на испытании своей выносливости, а не развитии доблести или силы. Он искренне жаждет пережить все страдания, которые хотя бы теоретически могут сделать его лучше.

Рубежи: Пережить физическую травму, которая убила бы любого нормального человека. Преодолевать продолжающиеся трудности раз за разом (например, вынести многодневную пытку, которая прикончила бы простого смертного или более слабого Прометида).

Переломный момент: Попросить другого о помощи из-за неспособности справиться с физическими испытаниями самостоятельно.

Солдат

Солдат хочет защитить себя и других. Он не сосредотачивается на защите конкретных людей или Созданных, вместо этого стараясь сделать немного безопаснее весь окружающий мир. С этой целью он изучает боевые искусства во всех их формах и готовится выполнить свой долг в любых – буквально любых – обстоятельствах.

Рубежи: Победить более сильного противника в битве один на один. Победить особенно мощного врага благодаря стратегии и позиционированию своих товарищей вместо прямого физического противодействия.

Переломный момент: Сдаться врагу и позволить ему нанести вред своим товарищам (без попыток остановить его).

Меркуриус

Ремесленник

Ремесленник хочет изменить мир в соответствии со своим замыслом. Он может быть плотником, механиком или архитектором — кем угодно, — однако он всегда старается использовать свои знания и навыки для создания новых предметов и даже условий жизни.

Рубежи: Завершить важный проект (например, построить дом или восстановить разбитую машину практически с нуля) и отдать его в чужое пользование. Стать известным ремесленником (например, автомехаником) в человеческом коллективе.

Переломный момент: Уничтожить то, что вы построили, потому что вы не хотите, чтобы этим предметом пользовался другой персонаж.

Первооткрыватель

Первооткрыватель скитается по миру, отслеживая проявления Божественного огня. Он ищет признаки Огненных штормов, следит за историями о квашмалимах и сублиматах и наносит визиты в зоны Опустошения, надеясь понять, как противостоять им в дальнейшем.

Рубежи: Попасть в Огненный шторм – и выжить. Последовать череде инструкций, полученных через Эльпис (обычно благодаря Атанорам).

Переломный момент: Осознанно отказаться от возможности исследовать Божественный огонь в действии.

Учёный

Учёный экспериментирует с Пиросом и Божественным огнём в целом. Будучи, вероятно, самым архетипичным последователем Меркурия, он зачастую работает в своей алхимической мастерской, пытаясь овладеть как человеческими, так и мистическими познаниями об алхимии.

Рубежи: Успешно провести эксперимент с “человеческой алхимией”. Создать Атанор.

Переломный момент: Отказаться от проведения эксперимента по этическим соображениям.

Фосфорум Сорвиголова

Сорвиголова находит высшее удовольствие в том, чтобы почувствовать близость смерти – но обмануть старуху с косой в последний момент.

Рубежи: Рискнуть своей жизнью. Предпринять ряд некритических, но весьма и весьма опасных действий – и потерпеть поражение.

Переломный момент: Отказаться от выполнения опасной задачи именно из-за страха смерти.

Психопомп

Психопомп ищет возможности проследить за самым личным моментом в жизни любого разумного существа: за мгновением его смерти. Наряду с умирающими он изучает людей, которые пытаются предотвратить чужую смерть (например, хирургов или спасателей). Некоторые, впрочем, изучают и тех, кто пытается отнять жизнь у других: например, серийных убийц.

Рубежи: Посмотреть, как человек умирает, вместо того чтобы помочь ему. Спасти кого-либо от неминуемой смерти.

Переломный момент: Упустить шанс посмотреть на смерть человека ради взаимодействия со здоровыми людьми.

Погонщик

Погонщик знает, как много смогли бы сделать другие, если бы только закрыли глаза на свои комплексы или страхи. Он подталкивает окружающих к использованию любых шансов, побуждая или даже *принуждая* людей к тому, чтобы бросить свою работу, выйти замуж или переехать в другую страну.

Рубежи: Убедить кого-либо взять на себя явный риск: физический, финансовый или социальный (неважно, окупится этот риск или нет). Помочь сразу нескольким смертным предпринять рискованные, но достаточно благоразумные действия, которые улучшат их жизнь.

Переломный момент: Убедить человека не рисковать, хотя именно риск мог бы помочь ему добиться успеха.

Плюмбум Аскет

Аскет пытается осознать, кем он всегда был и оставался на фундаментальном уровне. Говоря простым языком, он не пытается придумать для себя определённый образ или модель поведения, вместо этого совершая любые очевидные для него поступки и пытаясь понять, что они говорят о его сущности.

Рубежи: Убедить знакомого Прометида выбрать эту Роль. Понять, чем *на самом деле* определённая группа Прометидов отличается от смертных.

Переломный момент: Начать активное взаимодействие со смертными ещё до того, как у вас появится чёткое представление о своей личности.

Летописец

Летописец общается с другими Созданными, пытаясь узнать их собственные взгляды на суть Паломничества. Как правило, деятельность летописца включает поиски Атаноров и других хранилищ священного знания.

Рубежи: Найти спрятанный или потерянный Атанор. Изучить истории Паломничества нескольких Прометидов и найти в них определённое сходство.

Переломный момент: Закрывать глаза на собранную вами информацию как неподходящую для вашего Паломничества.

Паломник

Как и можно догадаться по его имени, паломник сосредотачивается на самом Паломничестве: не физическом путешествии между городами смертных, а на алхимико-психологическом путешествии от вспышки Божественного огня к Смертности.

Рубежи: Помочь другому Прометиду в преодолении Общего или Высшего рубежа. Рассказать незнакомому Прометиду историю об испытаниях, которые прошла ваша свора.

Переломный момент: Направить другого Прометида по ложному пути, уводящему его от своих Рубежей.

Станнум

Изгой

Изгой пытается найти алмазы в грязи своей жизни. Окружая себя людьми, которые отвергает смертное общество, он пытается решить свои проблемы, опираясь на опыт других отщепенцев. Выражаясь простым языком, задача изгоя состоит в поиске ответа на вопрос, почему люди предпочитают компанию одних смертных и избегают общества других.

Рубежи: Существенно улучшить жизнь других отверженных. В грубой форме отказаться вступать в компанию других изгоев и обнаружить, что они всё равно готовы вас принять.

Переломный момент: Стать хорошими друзьями с множеством нормальных людей.

Дикарь

Дикарь набрасывается на всё, что он видит. Быть милым? Приспосабливаться? Слишком много труда, за который вы никогда не получите вознаграждения. Нет, этот мир ненавидит вас – и продолжит ненавидеть, сколько бы вы ни старались. Людям нравится видеть в вас монстра. Так дайте им то, что они хотят. *Станьте* монстром.

Рубежи: Нанесите травму хорошему товарищу или навсегда прогоните близкого человека. Станьте кошмаром наяву для всего местного сообщества.

Переломный момент: Предложить людям помощь, не связанную с насилием, не ожидая при этом никакой награды.

Дозорный

Дозорный защищает определенное место или группу людей, стараясь восстановить справедливость. В сущности, от телохранителя, стража и исполнителей других похожих Ролей его отличает именно вера в главенство правосудия во всей человеческой жизни.

Рубежи: Убить преступника, угрожающего вашей своре или избранному человеческому сообществу. Пойти на жертвы лишь потому, что этого требует “справедливость”.

Переломный момент: Отпустить преступника, осознав, что вы не можете причинить ему вред.

Новый Рассвет

Для того чтобы предпринять саму попытку стать человеком, Прометид должен попробовать себя хотя бы в восьми Ролях. В частности, он должен сыграть, по меньшей мере, по одной Роли в каждом Пути Очищения, на который он когда-либо вставал, хотя если игрок и Рассказчик считают, что определённая Роль не имеет значения для личности протагониста, возможно, вам следует её проигнорировать. Важнее всего в этом смысле будет отметить, что Сентимани лишены каких-либо Ролей. Они неспособны становиться людьми – во всяком случае до тех пор, пока не покинут свой тёмный Путь.

Если персонаж попытается стать человеком, сыграв меньше восьми Ролей, он автоматически станет жертвой *полного провала*, хотя и получит взамен одну Веху.

Если же за спиной у него осталось по меньшей мере восемь Ролей, он проходит проверку Паломничества, используя показатель этой характеристики в качестве запаса дайсов. Бросок получает те же модификаторы, которые были описаны в первой редакции этой книги.

В дополнение к этому, если персонаж сыграл только необходимый минимум Ролей (восемь), он получает штраф -2. Если он сыграл девять Ролей, штраф сокращается до -1. Если он завершил десять Ролей, он не получает никаких штрафов. Большее число Ролей не учитывается.

Другие модификаторы приведены ниже. Как обычно, Рассказчик может (и даже должен) назначать другие, теснее связанные с историей протагониста. Тем самым он сможет отразить усердность и искренность протагонистов на всём протяжении Паломничества. Тем не менее, модификаторы не должны предопределять исход всей проверки. Персонаж должен иметь возможность успешно закончить Паломничество, даже если оно и не было идеальным. В сущности, “идеальных” Паломничеств не существует в природе, поскольку любой Прометид учится на своих ошибках.

Едва ли стоит упоминать о том, что персонаж не способен вкладывать Волю в осуществление этой проверки.

Модификатор	Условие
+1	Персонаж понимает, зачем его создал творец
+1	Азот персонажа равен 6 или более высокому уровню
+2	У персонажа есть хотя бы один смертный родственник или другая активная связь с миром людей
-1	Персонаж погружался в пустоши в пределах последнего года (штраф не складывается с нижеописанным модификатором за погружение в пустоши в пределах месяца)
-2	Персонаж погружался в пустоши в пределах последнего месяца (штраф не складывается с вышеописанным модификатором за погружение в пустоши в пределах года)
-2	У персонажа есть хотя бы один смертный родственник, друг или близкий знакомый, который способен взаимодействовать со сверхъестественным миром или является его частью (например, оборотень или “подлинный” экстрасенс), не считая других Прометидов
-3	Персонаж пребывал в состоянии Муки в пределах месяца
-5	В пределах года персонаж проводил ритуал лакуны

Полный провал

Мало того, что Созданному не удаётся обрести человечность: он ещё и утрачивает сразу три очка Паломничества, создаёт Опустошение третьего уровня и немедленно впадает в состояние Муки.

Не стоит и говорить, что даже по возвращении в нормальное состояние он испытывает колоссальное разочарование в своих философских и алхимических поисках.

Перед тем как предпринять новую попытку стать человеком, персонаж должен пройти по меньшей мере пять новых Рубежей, хотя бы два из которых обязательно должны стать Ключевыми.

Провал

Если бросок на обретение Смертности оканчивается провалом, Прометид забирается на вершину метафизической горы, вдыхает разреженный воздух и... ничего не происходит. Никакого прозрения. Никакого метафизического просветления. Никакого духовного или сверхъестественного перерождения. Некоторые Прометиды рассказывают, что сорвавшаяся попытка увидеть Новый Рассвет приводит к тому, что в течение непродолжительного времени Пирос выбрасывает языки холодного пламени, словно превращаясь в маленькое чёрное солнце. Отсутствие результата – более чем достаточное наказание для Прометида, не нашедшего в себе сил совершить этот последний рывок к трансцендентности.

С точки зрения игромеханики персонаж, проваливший бросок на обретение Смертности, должен пройти по меньшей мере два новых Рубежа, хотя бы один из которых обязательно должен стать Ключевым.

Успех

Как только Прометид становится смертным, он обретает все человеческие черты. Чудовище достигает золотого часа Авроры, восхода алхимического солнца. Сами Созданные называют этих редких благословенных смертных Искуплёнными. Это достижение не наделяет протагониста какими-либо трансцендентальными или сверхъестественными способностями; он становится смертным и не обладает никакими особыми преимуществами. Превращение Прометида в смертного представляет собой совершенно естественное разрешение истории, первостепенную цель всякого Созданного.

По достижении смертной сущности персонаж утрачивает характеристику Паломничества, заменяя её Рассудком, поскольку его попытка следовать человеческому морально-этическому кодексу оканчивается успехом. Он сохраняет практически все остальные характеристики, не считая Азота, Пироса, Трансмутаций и других сверхъестественных качеств.

Кроме того, персонаж может получить как некоторые преимущества, так и определённые недостатки в зависимости от того, сколько Путей Очищения он прошёл на протяжении своего Паломничества.

Пути

Итоги

4–5

Даже обретя человечность, персонаж продолжает страдать от неполного понимания своей сущности. Он мало что помнит о своей прежней жизни и иногда даже неспособен ответить на самые общие вопросы о своей личности. В целом он начинает своё человеческое бытие в Состоянии *Сломленности*.

Если он прошёл пять Путей Очищения, это Состояние отпускает его само собой через месяц. В обратном случае персонаж должен избавиться от него самостоятельно.

6–7

По выбору игрока персонаж *либо* помнит имена своих прежних знакомых, лица других Прометидов, важнейшие из своих деяний и прочие значимые события своей жизни, *либо* вырабатывает целую череду ложных воспоминаний, которые убеждают его в том, что у него действительно была настоящая человеческая жизнь.

Если он прошёл сразу семь Путей Очищения до попытки стать человеком, у него появляется возможность вложить бесплатное очко в любое Социальное Преимущество. Сам Азот помогает ему встроиться в человеческое сообщество.

8–9

Персонаж *либо* сохраняет воспоминания обо всей своей первой жизни, *либо* приобретает ложные воспоминания (как и в случае с предыдущим пунктом). Более того, последняя вспышка Азота переносит героя туда, где ему – как человеку – будет жить лучше, чем в тех краях, в которых он завершил Паломничество. На игровом уровне это выражается в распределении двух очков Социальных Преимуществ. Если протагонист

прошёл сразу девять Путей Очищения, он либо приобретает сразу четыре очка Социальных Преимуществ вместо двух (если он предпочёл забыть о своей прежней жизни), либо дополняет обычные два очка Мистическим чутьём на Прометидов (если он решил сохранить воспоминания о Паломничестве).

10 Персонаж не только переносится в новое место, как это было описано в предыдущем пункте, но и сохраняет одну Реторту, для обращения к которой отныне он тратит Волю (вместо Пироса). Если он предпочитает забыть о своей прежней жизни, *вместо* Реторты он получает пять очков Социальных Преимуществ вместо двух. Более того, когда он впервые *успешно* проходит проверку Рассудка на протяжении следующего месяца, он может поменять свой выбор: например, избавиться от ложных воспоминаний и вспомнить свою жизнь в качестве Прометида.

Исключительный успех

При определении смертной судьбы персонажа считайте, что Искуплённый оставил за плечами на один Путь Очищения больше.

Влияние Ролей

Хотя ни один Искуплённый не похож на другого, по обретении Смертности многие Прометиды приобретают одну общую черту. Она заключается в том, что поведение новоявленного человека в той или иной степени отражает главную из его Ролей – или, в некоторых случаях, амальгаму из всех Ролей, которые он сыграл на протяжении своего Паломничества. Например, персонаж, проведший больше всего времени в Роли дикаря, может стать агрессивным и неуравновешенным, в то время как аскет попытается жить тихой, скромной, счастливой жизнью.

Видения Эльписа

Время от времени Созданные погружаются в необычное состояние, в котором их разум наполняется странными и даже несколько галлюциногенными видениями. Считается, что во время таких видений с Созданными говорит сам Божественный огонь. Как бы то ни было, Прометиды называют эти видения посланиями Эльписа – то есть самой *надежды*.

Если видение посещает протагониста само (по воле судьбы или, точнее, Рассказчика), игрок делает бросок на Сообразительность + Азот своего персонажа и в случае успеха задаёт один из вопросов наподобие тех, которые приведены ниже. Исключительный успех позволяет задать сразу два вопроса.

• Какой Рубеж я смогу преодолеть в ближайшее время? (Обычно речь идёт только о Значимых и Ключевых рубежах).

- Как мне узнать, что я закончил играть текущую Роль?
- Кто поможет мне совершить ближайшие шаги на тропе Паломничества?
- Какую Роль мне следует выбрать в ближайшее время?
- Каким Путём Очищения мне следует пойти дальше?
- Какой из Общих рубежей я смогу завершить без особых усилий?

Вместе с тем, один раз за игровую встречу персонаж может попробовать самостоятельно обратиться к Эльпису. В этом случае он проходит проверку Самообладания + Азота. Успех при этой проверке равнозначен провалу: Созданный ничего не узнаёт или получает череду размытых видений, в действительности не имеющих никакого смысла. Полный провал начинается Опустошение.

И только исключительный успех позволяет ему сделать бросок ещё двух дайсов. В случае успеха игрок может задать вопрос Рассказчику по той же системе, которая была описана выше.

Атаноры

Атанорами называются своего рода святыни, которые Прометиды иногда оставляют для будущих поколений. Для сотворения Атанора Прометид должен сыграть три Роли одного и того же Пути Очищения, после чего вложить свой мистический опыт в какой-нибудь символ — например, статуэтку, алтарь или другой предмет, — прикосновение к которому и позволит остальным Созданным узнавать то, что хотел им передать персонаж.

С игровой точки зрения сотворение Атанора требует от персонажа вложения одного очка опыта и успешной проверки Азота. В первый раз это действие считается преодолением Ключевого общего рубежа. Дальнейшие Атаноры позволяют завершить по одному Значимому рубежу.

Технически для создания Атанора достаточно простого успеха, однако если протагонисту удаётся добиться исключительного успеха, он может создать сразу два Атанора: один по своему выбору и ещё один – в виде нижеописанной Печи очищения. Если персонаж с самого начала хотел создать Печь очищения, исключительный успех позволяет ему сотворить как Печь, так и Ментора.

В случае полного провала этой проверки игрок создает Иовианский атанор – худший из всех, известных Прометидам.

Виды Атаноров **Огненный катализатор**

Этот опасный Атанор позволяет Созданным вызывать Азотный подвид Огненных штормов, просто коснувшись Катализатора и вложив очко Пироса. Аспекты Огненного шторма определяются в момент создания Атанора самим персонажем. Его сила и длительность равна половине успехов, полученных протагонистом при проверке Азота (с округлением *вверх*).

Путевой указатель

Любой Прометид, погружающийся в состояние медитации рядом с таким указателем, получает видение Эльписа. По окончании этого видения Рассказчик открыто намекает игроку на сущность его ближайшего Рубежа. Ни один Прометид не может дважды использовать один и тот же Путевой указатель.

Печь очищения

Печь очищения позволяет Созданному сохранить доступ к Трансмутациям того Пути очищения, в которых он сыграл сразу три Роли. В отличие от большинства Атаноров, Печь очищения представляет собой клеймо, татуировку или личную вещь, которую персонаж должен носить с собой. Использовать Печь очищения может только её создатель.

Ментор

Этот мистический талисман позволяет другим Созданным вставать на Путь очищения, выбранный хозяином Атанора, благодаря всего нескольким часам медитации.

Святыня

Когда персонаж находится рядом со Святыней, любые проверки на Отторжение сводятся к броскам на удачу. Более того, проверки Муки не получают штрафа в виде Азота протагониста. Наконец, Пандорианцы не видят Созданных, укрывающихся в непосредственной близости от Святыни. Радиус действия такой Святыни равен двумя метрам за каждый уровень Паломничества её создателя.

Витриольный родник

Такой Атанор фонтанирует чёрной насыщенной жидкостью, которую может вместить любой Прометид, касающийся Атанора и вкладывающий очко Пироса. Родник вмещает очки Витриольного опыта, сумма которых равна половине Паломничества создателя. Как только кто-нибудь из Прометидов забирает весь опыт, Родник иссыхает. Восстановиться он может лишь спустя долгие десятилетия.

Иовианский атанор

Иовианский атанор (названный так в честь латинского прилагательного, связанного с именем бога Юпитера) впитывает в себя весь негативный опыт создателя. Эффекты, которые такой Атанор накладывает на окружающий мир и Созданных, могут разниться от одного образца к другому, однако чаще всего встречаются следующие примеры:

- Атанор притягивает к себе любых Пандорианцев, оказавшихся в пределах 100 метров за каждый уровень Азота его создателя
- Прометид утрачивает очко Азота, которое восстанавливается только после уничтожения Атанора
- Любой Прометид, касающийся Атанора, впадает в состояние Муки
- Все Прометиды в пределах 100 метров от Атанора автоматически вызывают у окружающих Отторжения (безо всяких проверок)
- Атанор вызывает Опустошение, связанное с Азотом его создателя

Для уничтожения подобного Атанора Прометид должен осознать, какая эмоциональная травма привела его к созданию этой тёмной святыни. Преодоление этой травмы требует проверки Паломничества и избавления от любых Состояний, которыми наделяет его Рассказчик (например, если игрок и Рассказчик решают, что созданием Иовианского атанора протагонист обязан своей нерешительности, Рассказчик может наделить персонажа Состоянием *Сломленности*). Как только персонаж проходит проверку Паломничества и избавляется ото всех соответствующих Состояний, Иовианский атанор превращается в обычный предмет, лишённый каких-либо сверхъестественных качеств.

Глава четвёртая: Пламя

В этой короткой главе описаны ключевые сведения о квашмалимах и Пандорианцах. Кроме того, здесь будет рассмотрена роль Огненных штормов в мучительной жизни Созданных. И наконец, уже в следующем абзаце состоится появление новых врагов всего общества Прометидов: смертных алхимиков.

Алхимики

Алхимиками становятся люди, не желающие довольствоваться умами, телами и даже жизненными обстоятельствами, которыми их наделила природа. Алхимики верят, что истинной силой обладают лишь те, кто сам управляет ходом собственной жизни. Они настолько боятся смерти, бессилия, немощи и невежества, что не способны наслаждаться любовью, общением и развлечениями повседневной жизни. По иронии судьбы, поиск бессмертия с каждым годом делает их всё менее человечными – а самые успешные из алхимиков часто оказываются и самыми омерзительными представителями человеческой расы.

Несмотря на то, что многие из алхимиков называются себя учёными, инженерами и исследователями, они не пытаются сделать мир лучше, светлее или безопаснее. Вместо этого они проводят всю жизнь в эгоистичном стремлении избежать смерти – или хотя бы отсрочить её на пару столетий.

Прометиды, сталкивающиеся с алхимиками на тропе Паломничества, часто видят в алхимиках своих антиподов. Если Созданные готовы на всё, чтобы отказаться от своих сверхъестественных качеств и превратиться в обычных людей, то алхимики делают всё, чтобы навсегда избавиться от своей Смертности и превратиться в чудовищ.

Хотя алхимики могут искать оккультную силу в эзотерических текстах, магических фолиантах и даже телах других монстров, чаще всего судьба сводит их с Прометидами – непревзойдёнными мастерами алхимического искусства. И что хуже всего, алхимики не готовы довольствоваться простыми советами и историями Прометидов. Они хотят заточить Созданных в своих тайных застенках, подвергнуть их длительным и безжалостным испытаниям, после чего препарировать – и избавиться от останков.

Несмотря на множество общих стремлений и качеств, алхимики разрознены едва ли не больше, чем Прометиды. Жестокие, эгоистичные и амбициозные, они ненавидят встречаться друг с другом чаще, чем это необходимо для скудного обмена сведениями и опытом.

Более того, многие из них настолько кичатся своими культурными или идеологическими различиями, что в принципе не готовы признавать друг друга членами одного оккультного общества. Например, круг английских алхимиков, объединённых своим привилегированным положением, едва ли захочет иметь дело с сельским знахарем из штата Теннесси, который обратился к алхимии только после того, как попытался улучшить качество своих удобрений.

Алхимики редко собираются группами более трех-четырёх человек, а большинство из них ведут полностью одинокий образ жизни. Алхимики, охотящиеся на Прометидов, отличаются ещё большей склонностью к одиночной деятельности, поскольку большинство Созданных содержат достаточно Витриоли только для одного алхимика.

Впрочем, иногда алхимиков прикрывают другие расы чудовищ, которые могут быть знакомы игрокам и Рассказчикам по другим сеттингам Хроник Тьмы. Например, свои алхимики встречаются среди охотников вроде членов Эшвудского аббатства, Лоялистов Туле и, конечно же, Коллектива Хирон. Особенно часто алхимики вступают в ряды Восходящих, хотя те и не любят эгоистичных или излишне амбициозных людей.

И разумеется, своих алхимиков хватает среди Пробуждённых, многие из которых готовы на всё, чтобы разгадать очередную магическую, философскую или алхимическую загадку.

Создание алхимика

Большинство алхимиков развивают Ментальные Навыки и Атрибуты, особенно сосредотачиваясь на Решительности, Интеллекте, Образовании, Ремесле, Науке и Оккультизме. Многие из них обладают и специфическими Преимуществами наподобие Мистического чутья.

Кроме того, все алхимики обладают собственной Сверхъестественной характеристикой, позволяющей им исследовать Пирос и превращать его в специальные Зелья.

Новое Достоинство:

Магнитуда

Магнитуда отражает общую колдовскую силу алхимика, позволяющую ему понимать природу Божественного огня и со временем трансформировать его в полноценные Зелья.

Уровень	Макс. Зелий	Макс. Пироса/ Пирос за раунд	Восполнение Пироса
1	3	5/1	1 пункт в неделю
2	6	6/1	2 пункта в неделю
3	9	7/1	2 пункта в неделю
4	12	8/1	3 пункта в неделю
5	15	9/2	3 пункта в неделю

Само обретение Магнитуды предполагает переход обычного человека на тёмный, эгоистичный и несколько сумасшедший путь алхимика. Это означает, что каждый алхимик страдает от нескольких *постоянных* Состояний, которые отражают его помешательство на обретении подлинного бессмертия. Точный характер и количество таких Состояний определяет Рассказчик.

Работа с Витриолью

Постоянное взаимодействие с Божественным огнём наряду со стремлением любого алхимика стать сверхчеловеком приводит к тому, что большинство таких персонажей обладают куда большим числом Преимуществ, чем обычные люди. Как и в случае с Состояниями, количество и характер таких Преимуществ определяет Рассказчик.

С другой стороны, нередко попытка алхимика стать сверхчеловеком приводит к его превращению в настоящего монстра, что может отражаться как в виде различных физических Состояний, так и в виде Пандорианских Жутких сил.

Зелья

И конечно же, главной отличительной чертой всех алхимиков служит их способность преобразовывать Пирос в мистические эликсиры. Конкретная сущность зелий во многом зависит от образа самого алхимика и его роли в сюжете. Тем не менее, большинство зелий можно изобразить в виде своеобразных аналогов Дарований или Реторт, которыми обладают и сами Созданные.

Для того чтобы проглотить зелье в критических обстоятельствах (например, в схватке), алхимик должен пройти проверку Выносливости + Ловкости, где первый из Атрибутов отражает способность алхимика удержать в своём организме Пирос, не предназначенный для потребления простым смертным. С другой стороны, попытка выплеснуть смертоносное (или просто взрывоопасное) зелье в лицо противника может потребовать проверки Выносливости + Рукопашного боя.

Если алхимик создаёт зелье "за кадром", Рассказчик может проигнорировать какие-либо проверки или назначить простую проверку, которую он вполне может наделить эффектом *воспроизведения* (то есть позволить алхимику перекинуть любые невыгодно упавшие дайсы). Если алхимик создаёт зелье в спешке или непривычных условиях, Рассказчик вправе назначать даже самые сложные проверки. Сущность таких проверок всецело зависит от зелья, которое хочет создать алхимик.

Примеры алхимических коллективов

Общество Лодовика

Добро пожаловать друг. Да хранит тебя Господь.

В Обществе Лодовика состоят фанатично верующие христиане, которые убеждены в том, что существование Прометидов наносит оскорбление самому мировому порядку. В своих алхимических силах они видят дар Господа, а принятие зелий они считают своеобразным аналогом евхаристии.

Начиная ещё с семнадцатого столетия, это общество ведёт мистическую войну с другими алхимиками, известными как Золотые друзья – редкими представителями алхимического сообщества, которые считают истребление Прометидов жестоким и непростительным злодеянием.

Изумрудный тигель

Мне знакома та боль, что терзает тебя.

Все мы познали холодное прикосновение смерти. Присоединяйся к нам, и тебе никогда не придётся снова бояться скорой кончины.

Братья и Сестры Изумрудного тигля жаждут лишь одного: избавиться от страха смерти. Хорошая новость (или плохая – если смотреть на неё с точки зрения Прометидов) заключается в том, что им удаётся временно отсрочить свою кончину благодаря специальным зельям. Плохая новость (или ужасная – если, опять же, смотреть на неё глазами Созданных) состоит в том, что сварить даже одно подобное зелье члены Изумрудного тигля могут, лишь получив в своё распоряжение колоссальный объём Витриоли и Пироса.

Это значит, что Изумрудный тигель никогда не оставляет пойманных Прометидов в живых. Члены этого общества выжимают из Прометидов все жизненные соки в прямом смысле слова до капли, не оставляя от них ничего, кроме пустой оболочки.

Парадокс заключается в том, что члены Изумрудного тигля отличаются сравнительно высокими представлениями о нравственности, поскольку считают, что шанс на бессмертие заслуживает всё человечество – а не только члены их ордена.

Первозданный орден Золотоносного кубка

Мало кто среди смертных заслуживает наших Знаний

Алхимики любят оспаривать стереотипное мнение, согласно которому вся суть алхимии заключается лишь в преобразении свинца в золото. Несмотря на это, в мире хватает людей, обращающихся к алхимическому искусству ради простого обогащения. Первозданный орден Золотоносного кубка стремится именно к этой простейшей цели. Как правило, его члены необычайно богаты, однако чем обеспеченнее они становятся, тем больше они понимают, насколько ещё богаче они могут стать на протяжении своей жизни.

Большинство этих алхимиков тщательно скрывают свои секреты от окружающих, иногда даже отказываясь встречаться с другими членами своего общества из боязни, что те обойдут их в вечном соперничестве за ресурсы. Кроме того, поскольку истоки ордена восходят к древнейшим аристократическим семьям Европы, многие его члены до сих пор считают женщин людьми второго сорта и редко открывают свои познания представителям слабого пола.

ООО Амальгама

Просто подпишитесь здесь, здесь и... вот здесь.

Отлично. Добро пожаловать в нашу компанию.

С юридической и финансовой точки зрения ООО Амальгама представляет собой лондонскую химическую и биотехническую компанию с несколькими филиалами, разбросанными по разным точкам земного шара. Хотя её и нельзя назвать столь же успешной, что и её ближайшего делового партнёра – Коллектив Хирон, – Амальгама давно

уже завоевала стабильное место среди мировых лидеров по производству химии и биотехнологий.

Фактически же Амальгама представляет собой уникальный пример компании-наёмника. Никто не может объяснить, как ей это удаётся, однако при желании Амальгама просто может гарантировать успех одной финансовой кампании или провал другой. Если вы хотите, чтобы на заводе вашего конкурента произошла череда аварий – просто заключите контракт с Амальгамой. Существует лишь небольшой список компаний, которым Амальгама никогда не берётся вредить: это Коллектив Хирон, Дэва Корп, Последняя династия, ТЕЛМ-траст, Хототогисю и несколько других загадочных корпораций (которые тоже связаны со сверхъестественным миром).

Чего не знает практически никто, так это того, что компанией правят трое бессмертных голландских алхимики, родившихся в пятнадцатом и шестнадцатом столетиях от Рождества Христова. Их главной целью всегда оставался контроль за деятельностью других алхимиков, которых голландская тройка старается подчинить себе.

Если вы слишком часто мешаетесь под ногами сотрудников Амальгамы – например, ставя опыты на Прометидах, которых голландцы считают своей добычей, – вам либо предложат вступить в ряды Амальгамы, либо приготовят свежую могилу.

Орден четырёхугольной печати

*Лишь вытерпев сильную боль,
человек может заслужить своё право на вечность*

Будучи одним из древнейших алхимических обществ, Орден четырёхугольной печати возник в Китае ещё в третьем столетии нашей эры, когда небольшой группе местных алхимиков удалось поймать Созданного. Проведя несколько дней за попытками определить сущность этого необычного существа, алхимики решились на самый рискованный шаг из всех возможных. Один из них слил все жизненные соки жертвы в сосуд, после чего осушил его до дна. Хотя поначалу никто не увидел явного результата (если не считать смерти несчастного Прометида), с годами стало уже очевидно, что алхимик, рискнувший проглотить кровь и другие жидкости той безобразной жертвы, практически не стареет.

Этот рискованный эксперимент положил начало долгой и плодотворной деятельности ордена, члены которого называли себя Четырёхугольной печатью в честь числа четыре, считающегося в китайской нумерологии “проклятым” или “демоническим”.

Члены ордена следуют опасной философии, согласно которой человек смертен лишь потому, что так заведено природой. Отказываясь от природного баланса и преступая любые законы, эти алхимики стараются нарушить своё духовное и физическое равновесие, обретая тем самым бессмертие и нечеловеческое могущество.

Пандорианцы

Тёмные отражения самих Созданных – Пандорианцы – приобретают в новой редакции прозвище Нерождённые. Их Трансмутации остаются прежними, однако *технически* они относятся к Жутким силам.

Смертные

Большинство смертных охотятся на Прометидов только в ответ на скопившееся Отторжение. Однако некоторые люди знают, чью именно голову они хотят повесить на стену. Разумеется, такие люди встречаются редко – и большинство из них будут оставаться единичными антагонистами в тех историях, в которых Рассказчик планирует столкнуть Созданных с уникальными представителями человеческой расы, которые *знают* о существовании Прометидов. Тем не менее, иногда в человеческом коллективе зарождаются и полноценные организации, целенаправленно отслеживающие Прометидов и считающие их источниками любых бед.

Ниже приведён лишь один частный пример смертной организации, борющейся с Прометидами на официальном (или, точнее, *полуофициальном*) уровне. Не следует и говорить, что в мире может существовать бесчисленное количество других тайных содружеств и орденов, втайне ведущих охоту на искусственные порождения Пироса.

Аризонские охотники

Расположенный в самой знойной части Аризоны, город Феникс считается одним из крупнейших городов Соединённых Штатов. Нетрудно понять, почему многие Прометиды, которым не посчастливилось пробудиться к жизни на юге Америки, стекаются сюда в поисках человеческого коллектива. К несчастью для них, подобная многочисленность не могла долго оставаться без внимания бдительных смертных.

Вот уже несколько лет шериф Рассел Браун, прозванный Бульдогом, возглавляет полуофициальную кампанию по борьбе с “иммигрантами”, которых шериф называется “глиняными людьми”. Хотя иногда от Бульдога и его подручных достаётся обычным преступникам, в действительности шериф хорошо понимает, против кого он борется. У него нет по-настоящему чёткого представления о том, откуда берутся эти искусственно оживлённые “иммигранты”, однако он знает, что их появление приводит к экологическим катастрофам и необъяснимым сбоям в человеческом поведении.

Большинство подручных шерифа считают, что они просто охотятся на мексиканцев и других незваных гостей, однако хватает и тех, кто знает – подобно самому Брауну, – что иногда неведомые силы вдыхают жизнь в настоящих Големов и Франкенштейнов. И они не собираются давать этим чудовищам спуску.

Помощник шерифа (Преимущество от • до •••••)

По умолчанию, это Преимущество действует только в пределах Феникса и его ближайших окрестностях. Тем не менее, ничто не мешает Рассказчику создавать аналогичные Преимущества и при проработке других смертных антагонистов.

Прежде всего, каждый уровень этой характеристики добавляется к проверкам Запугивания при взаимодействии с гражданами, которые знают о Расселе Брауне или хотя бы слышали истории о его полуофициальной охоте на иммигрантов.

На • уровне этого Преимущества подручные шерифа добавляют эффект снова-девяток к проверкам Рукопашного боя, Холодного оружия и Огнестрельного оружия.

На •• уровне они получают бесплатный уровень Контактов или Союзников, связанных с полицейской работой.

••• уровень позволяет им наносить дополнительное очко летального урона любым оружием.

Лишь на •••• уровне шериф открывает своим подручным, на кого именно они охотятся – что наделяет их Специализацией на *Прометидах* в Расследовании, а также *Междисциплинарной специализацией* и *Областью знаний*, связанными с этой новообретённой Специализацией.

Последний, ••••• уровень позволяет любым обладателям этого Преимущества проходить групповые проверки атаки (даже в тех случаях, когда они борются *не* с Прометидами).

Огненный шторм

Огненный шторм, известный также как “Вихрь Эуменида”, представляет собой моментальный выплеск Божественного огня в материальный мир. Иногда его вызывает длительное пребывание Созданных на одном и том же участке земли. Иногда он связан с быстрым накоплением Витриольного опыта, или появлением квашмалима, или массовым пробуждением Пандорианцев. Так или иначе, Огненный шторм обрушивает на тело и разум Созданных (а нередко и других живых существ) разрушительную энергию, пережить выплеск которой в состоянии далеко не каждая жертва.

Прометиды интуитивно знают об Огненных штормах благодаря Азотной памяти. Это не позволяет им узнавать детали и принцип работы Огненных штормов, однако в целом Созданные понимают, к чему ведёт слишком активное применение Пироса в областях, затронутых Опустошением.

Более подробные факты (или хотя бы теории), касающиеся этих алхимических катастроф, Прометид может узнать из трёх ключевых источников:

- от Сентимани, которые изучают Огненные штормы с тем же упорством, с которым обычные Прометиды изучают людей
- от последователей Меркурия, которые пытаются определить роль Огненных штормов в своём Паломничестве
- от алхимиков, которые часто создают Огненные штормы в результате проваленных лабораторных экспериментов

В зависимости от причин этой катастрофы, Огненный шторм может принимать одну из нескольких форм. Рассказчик вправе придумывать и любые другие разновидности “Вихрей Эуменида”. Все они названы в честь различных фурий из греческой мифологии, хотя, разумеется, далеко не каждый из Созданных будет использовать эти названия в повседневной речи.

Семнаи

Семнаи считаются самыми распространёнными среди Огненных штормов. Возникают они из-за скопления нескольких Прометидов на одной территории, особенно если эти Созданные близки к завершению своего Паломничества. Семнаи редко возникают внезапно: вместо этого окружающие могут чувствовать надвигающуюся бурю за несколько часов или даже дней до её фактического начала.

Мании

И напротив, Мании почти всегда начинаются неожиданно – как правило, после вспышки Эльписа или Флюкса, после провала важной проверки Паломничества, после преодоления крупного Рубежа и так далее. Чаще всего Мания завершается так же быстро и неожиданно, как и начинается.

Праксидикаи

Эти штормы возникают в результате смешения Флюка и Эльписа: например, в ситуациях, когда Прометид по чистой случайности пробуждает множество Пандорианцев.

Потнии

Такие штормы, как правило, начинаются только при сошествии квашмалимов в мир смертных.

Дирей

Причины возникновения этих штормов до сих пор остаются загадкой для большинства Прометидов, включая последователей Флюкса и Меркурия. Судя по всему, Дирей начинаются там, где Прометиды или другие чудовища пытаются использовать больше Пироса, чем способен вмещать их организм. Возможно, Дирей также возникают в случае с

проваленными экспериментами по вмещению Пироса в материальные носители или при попытках смертных стать демиургами.

Суть явления

Как только Огненный шторм начинается, остановить его становится попросту невозможно. Иногда шторм воздействует на весь окружающий мир, иногда – преследует одного-единственного Прометида. Некоторые штормы наносят жертвам физический вред, другие – наполняют разум людей и Созданных необъяснимыми галлюцинациями.

Так или иначе, вопреки своему названию, далеко не все Огненные штормы принимают форму буквального пламенного вихря. Даже в случае с физическими проявлениями этих явлений Огненный шторм может представлять собой чудовищную метель, электрическую бурю или даже утечку неизвестной науке энергии, сплавляющей тела жертв друг с другом.

Некоторые Прометиды считают, что точный характер Огненного шторма зависит от окружающей местности. Например, в областях, отравленных радиацией, такой шторм с большей вероятностью будет носить характер массового радиоизлучения, чем крупномасштабного землетрясения или бурана.

Игромеханическая сторона

Огненные штормы представляют собой один из самых малоизученных феноменов в мире Созданных – наряду с квашмалимами, Эльписом и другими загадками Божественного огня. Иными словами, используйте только те правила, которые кажутся вам подходящими для текущей игры. Вы вполне можете изменять принципы действия “Вихрей Эуменида”, если вам кажется, что это только обогатит вашу историю.

Семнаи

Семнаи часто возникают, когда:

- Персонаж допускает полный провал впервые после повышения своего Азота.
- Прометид создаёт потомка в любом месте, в котором он тратил Пирос в пределах нескольких последних дней (стандартным сроком считается количество дней, равное Азоту создателя).
- Опустошение достигает нового уровня.
- Больше одного Прометида повышают своё Паломничество до десятого уровня в пределах одной истории.
- Кто-либо убивает Прометида за один раунд.

Мании

Мании могут начаться в тех случаях, когда:

- Владелец 5 или более высокого уровня Азота тратит хотя бы два очка Пироса на совершение определённого действия, но допускает полный провал.
- Прометид допускает полный провал два раза за одну сцену – но лишь при условии, что эти проваленные броски были связаны с использованием Пироса.

Праксидикаи

Такой шторм чаще всего возникает, когда:

- Прометид создаёт Пандорианцев в любом месте, в котором он тратил Пирос в пределах нескольких последних дней (стандартным сроком считается количество дней, равное Азоту создателя).
- Сентимани призывает Огненный шторм по собственной воле.
- Хотя бы пятеро Пандорианцев пробуждаются одновременно.

Потнии

Потнии могут начаться, если:

- Малый квашмалим появляется в зоне Опустошения 4 уровня.
- Великий квашмалим появляется рядом с Созданным, обладающим уже восьмым уровнем Паломничества.
- В любом месте появляется архквашмалим.

Дирей

Началом Дирей часто становятся следующие ситуации:

- Алхимик пытается поглотить больше Пироса, чем позволяет его Магнитуда.
- Алхимик допускает полный провал два раза за одну сцену – но лишь при условии, что эти проваленные броски были связаны с использованием Пироса.

Характеристики штормов

Любой Огненный шторм обладает определённым элементом, масштабом, продолжительностью и силой.

Элемент

Типичными элементами считаются Флюкс, Азот и Эльпис. Семнаи всегда опираются на силу Азота, в то время как Мании и Дирей – на силу Эльписа, а Праксидикаи – на разрушительную энергию Флюкса. Потнии могут опираться как на энергию Флюкса, так и на силу Эльписа – в зависимости от того, к какому хору относится вызвавший их квашмалим.

Масштаб

Огненный шторм может либо преследовать определённую жертву (например, самого Прометида или алхимика), либо распространяться на всю окружающую область: например, лес, долину, городской район или горный хребет.

Продолжительность

Если шторм преследует одну жертву, он продолжается по одному раунду за каждый уровень Азота или Магнитуды, которой та обладает. Остальные штормы длятся по раунду за каждый уровень своей силы.

Сила

Если шторм сосредоточен на конкретной жертве, Рассказчик делает бросок на её Азот или Магнитуду. Штормы, распространяющиеся на всю область, получают силу, равную наивысшему показателю Азота или Магнитуды, встречающемуся среди потенциальных жертв. Кроме того, Рассказчик всегда может попросту выбрать уровень от 1 до 10, опираясь на нужды истории.

Если вы делаете бросок, то в случае успеха Огненный шторм получает силу, равную числу успехов +1. В случае провала его сила равна 1. В случае исключительного успеха сила всё так же равна успехам +1, однако штормы, сосредоточенные на единственной жертве, вместо этого распространяют своё действие на всю область. Если шторм и так распространялся на целую область, исключительный успех продлевает его эффект до окончания сцены.

Аспекты

Любой Огненный шторм считается Помехой *Экстремальные погодные условия* четвёртого уровня. Иными словами, любые действия в области его действия приобретают штраф -4, а Прометиды и Пандорианцы получают по четыре очка летального урона за раунд, не считая первых нескольких раундов (число которых равно Выносливости каждой жертвы по отдельности).

Другим жертвам, не связанным с миром Созданных (включая алхимиков) Огненный шторм наносит только по два очка *тупого* урона за раунд, а вышеописанный штраф сокращается до -3.

Квашмалимы не подвержены действию Огненных штормов, поскольку буквально сотканы из Божественного огня. С другой стороны, Пандорианцы не только подвержены Огненному шторму, но и вынуждены немедленно пробудиться (даже если это не соответствует их интересам).

В дополнение ко всему, любой Огненный шторм может обладать одним или несколькими аспектами наподобие перечисленных ниже. Учтите, что Рассказчик всегда может придумать любые другие эффекты.

В целом названия аспектов говорят сами за себя.

- Ослепление
- Воспламенение
- Кислота
- Электромагнитный импульс
- Деформация плоти
- Наводнение
- Ураган
- Лёд
- Молнии
- Помешательство
- Град

Сопротивление аспектам

Если это соответствует здравому смыслу, любая жертва может избежать действия вышеупомянутых аспектов, пройдя проверку Выносливости со штрафом, равным силе самого шторма. В случае успеха жертва может игнорировать пагубные эффекты на протяжении нескольких раундов, точное число которых равно её ВВыносливости. После этого её придётся пройти новую проверку.

Исключительный успех защищает жертву на протяжении всего шторма.

Последствия

По окончании шторма вся область может покрыться пеплом, льдом, морской водой или другими следами недавнего катаклизма. Помимо этого, за каждый уровень своей силы Огненный шторм оставляет по одному особому, сверхъестественному следу.

- По окончании шторма все Прометиды впадают в состояние Муки.
- Смертные получают новый уровень Отторжения.
- Смертные избавляются от всего накопленного Отторжения.
- Прометиды восстанавливают по очку Витриольного опыта.
- Все жертвы утрачивают Пирос в размере, вдвое превышающем силу Огненного шторма.
- Огненный шторм немедленно снимает эффекты Опустошения (если таковые имелись).
- Пандорианцы получают аггравированный урон, равный силе завершившегося катаклизма.
- Все жертвы теряют или приобретают очки Физических Преимуществ в размере силы недавнего шторма.

Квашмалимы

Квашмалимы живут, действуют, выглядят и поступают так, как это уже было описано в книгах Первой редакции. Тем не менее, невозможно упустить из виду тот факт, что последние сеттинги Хроник Тьмы включают в себя описание самых различных созданий, которые в той или иной степени напоминают “ангелов” – или самих квашмалимов.

По этой причине следует сразу ответить на череду очевидных вопросов.

- Квашмалимы *не* принадлежат к числу обитателей Высшего мира.
- Не связаны квашмалимы и с Богом-машиной.
- В тех случаях, когда квашмалимы встречаются с настоящими ангелами, порождёнными Богом-машиной, результат их встречи приобретает либо взрывоопасный, либо на удивление спокойный характер.

В первом случае квашмалимы и ангелы нападают друг на друга в ту же секунду, когда засекают присутствие “чужаков” на своём пути. Во втором – ангелы и квашмалимы занимаются своими делами, в прямом смысле слова не замечая друг друга.

Хотя в книге **Imperial Mysteries** уже было высказано предположение, что Принцип – своего рода “творец квашмалимов”, – может являться “Сверхвысшим миром”, который относится к Высшим царствам из космологии **Mage** точно так же, как Высшие царства относятся к Падшему миру, истинность этого предположения целиком отдаётся на откуп Рассказчику.

Если у него есть характеристики, его можно убить!

Многие игроки придерживаются философии, вынесенной в заглавие этого раздела. Они считают – и совершенно искренне! – что само наличие игромеханических характеристик предполагает возможность убийства той или иной сущности, какой бы могущественной она ни была.

По этой причине вы можете намеренно вводить в игру квашмалимов, не подчиняющихся ни одному известному игровому правилу. Задачей большинства квашмалимов становится донесение важных сведений до Прометидов или их противников. Если вы не хотите, чтобы квашмалим выступал в роли антагониста – во всяком случае, такого, с которым можно расправиться на физическом уровне, – подумайте о том, чтобы у него попросту не было никаких игровых характеристик. В конце концов, многие Созданные полагают, что убить квашмалима можно только в том случае, если такова была воля Принципа.

Лакуны

Последним – и, вероятно, самым простым – изменением новой редакции становится модификация правил лакуны. Для проведения этой чудовищной операции агрессор проходит проверку Силы + Оккультизма (в случае с Прометидами) или Рукопашного боя (в случае с Пандорианцами) против Выносливости + Решительности жертвы.

Каждый успех, полученный агрессором, позволяет ему высосать из алхимического организма жертвы по одной Витриольной вехе. Очки Витриольного опыта в этих целях делятся на пять Вех.

Остальные правила остаются в силе.